나이트 건담 이야기3

—전설의 기사단— Q&A 코너수록

나이트 건담 이야기3...

—전설의 기사단—

패밀리	현지 발매일	92/10/23	장르	롤플레잉	화면 외국어 수준	일본어 상
	제작사	반다이	용량	4M	대상 연령	중학교 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	카드리지	게임 난이도	Ⓐ BC DEF

게임을 시작하기에 앞서

「잠깐! 모험의 세계로 떠나기 전에」에서는 게임 전반에 관한 기본지식으로 원본에 들어있는 매뉴얼을 참고했습니다. 단, 일어를 모르는 유저를 위해 기본 커맨드와 각종 상점 이용방법, 그리고 각종 화면모드의 설명을 추가해 넣었습니다.

「자! 이제는 본격적인 공략을!!」의 경우는 게임의 내용을 대화로 이끌어 나갔으며, 풍부한 사진으로 인한 배경설명으로 독자의 혼란을 피하는데 주력했습니다.

또, 대화가 이루어지는 곳에 사진은 꼭 넣어, 사진과 대화의 대응으로 플레이어의 이해를 도우려 노력해 보았습니다.

「Q/A코너」는 「자! 이제는 본격적인 공략을!!」에서 사건해결의 직접적인 단서를 주는 것을 피했으므로, 혹 게임진행에 차질이 생겨 중단하는 사태를 막기 위해 필자의 플레이시 어려웠던 점이나, 혼란의 여지가 있는 곳에 직접적인 해답을 제시하였습니다.

재미있는 게임플레이를 위해서는 되도록 '자! 이제는 본격적인 공략을!!'만을 보시고, 꼭 막히실 때 'Q/A코너'를 보시기 바랍니다.

그럼 독자들의 행운을 빌며!

GOOD LUCK!!!

잠깐! 모험의 세계로 떠나기 전에

현대와는 다른시대, 지구와는 다른 어딘가에 있다고 전해지는 스다드아카 월드. 이곳에는 인간과 MS(모빌슈츠)들이 평화롭게 살고 있었다.

그런데, 이땅에는 MS 킹 건담이 통치하는 브리티스 왕국이 있었다.

평화로운 시대가 이어지면서, 브리티스가 자랑하는 원탁의 기사들은 각각 탐험의 여행을 하고 있었다.

그러나 이 평화는 군사 강국 자비로니아제국의 침공으로 깨어지게 된다.

자비로니아 제국은 그 강력한 무력으로 브리타니아를 점령하고 그 혼란의 와중에 킹 건담의 소식은 끊어지고 말았다.

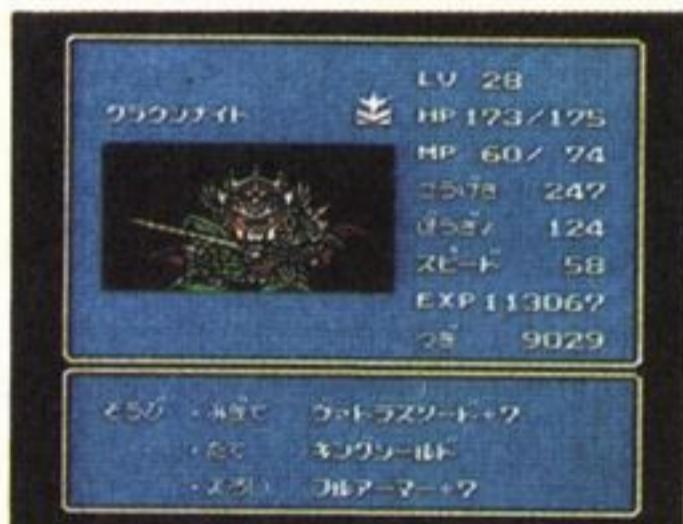
또한, 아직 어렸던 왕자의 행방도 알 수 없게 된 것이다.

세계는 완전 브리타니아 제국에게 장악되고 말았다.

점점 심해지는 폭정이 계속되자 사람들은 킹 건담이 다시 나타나주길 기다리고 있었다.

한편 자비로니아 제국의 침략으로부터 7년의 세월의 흘렀다.
라날지방의 벨파스트 마을에 행방불명된 왕자를 찾는 자비로니아의 일당이 찾아왔다. 일당을 지휘하는 사기사(邪騎士 : 사악한 기사) 자크에스는 촌장에게 찾아가 난폭하게 왕자의 행방을 다그쳤다.

그때, 한명의 젊은이가 달려왔다. 그가 바로 행방불명되었던 왕자 황기사(皇騎士 : 크라운 나이트) 건담이었다.
크라운 나이트는 일당을 쫓아내고, 브리티스왕국의 재건을 선언한다.
크라운 나이트는 브리티스재건을 꿈꾸는 기사들을 이끌고, 자비로니아 타도의 여행을 떠난다.

용사들의 프로필

황기사(크라운 나이트) 건담

브리티스 왕국 재건의 숙명을 짊어진 왕자.
원탁의 기사들을 모아서 자비로니아에 대항한다. 필살기는 바트라스 어택

용검사 플러스

센티넬 마을에 혈기 왕성한 용사.
제일 먼저 동료가 된다.
필살기는 스팻트 베기

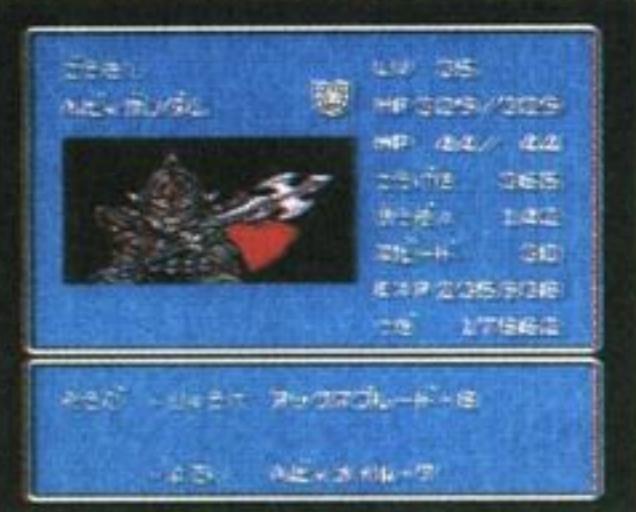
아머나이트 건담 포뮬러 (F-90)

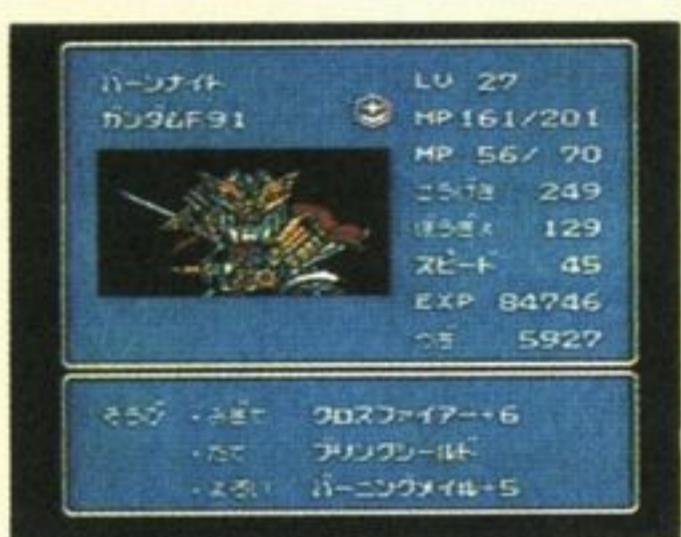
그 옛날 킹 건담의 신하였으며, 얼음의 계곡에서 얼음덩어리 속에 갇혀있다.
후에 제2부대의 대장이 된다.
필살기는 열화유성참

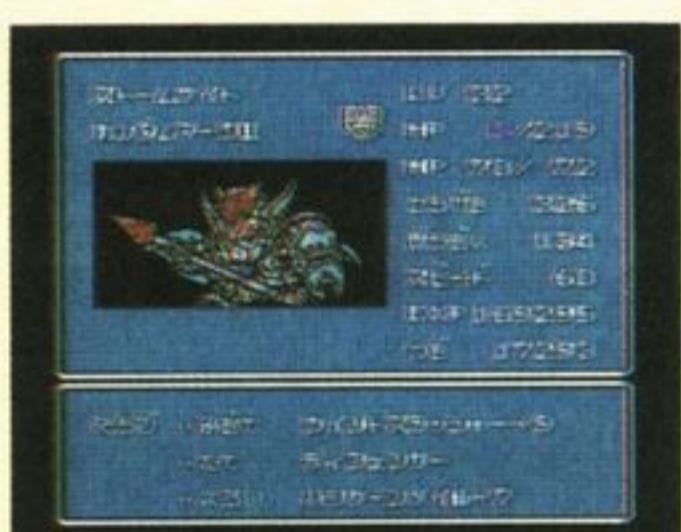
프라티너(백금) 로드

옛날 원탁의 기사의 일원, 현재는 기억을 잃고 자신의 검을 찾고 있다.
필살기는 스플래슈 골드

중전사 헤비건담

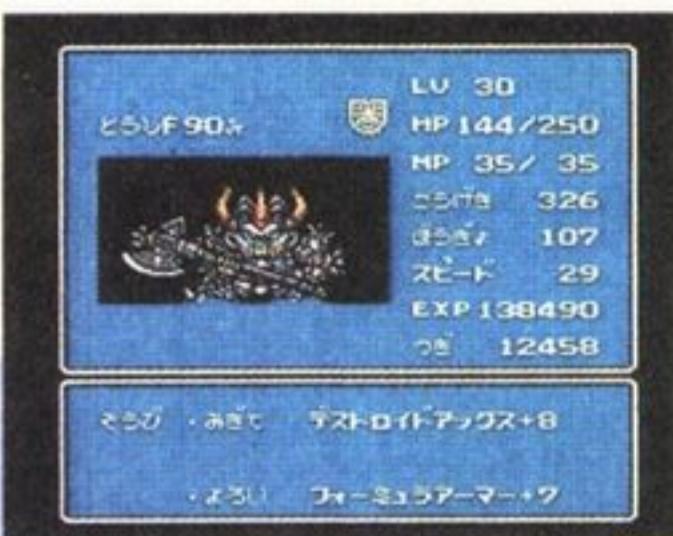
용병타입의 중전사. 최강의 공격력을 자랑한다. 보통기사들의 두배 공격력을 지니고 있다.
필살기는 브렛샤 버스트

반 나이트 건담 F-91

각지를 여행하며, 홀로 자비로니아에 대항하는 바링턴 출신의 기사.
게임의 끝부분에 만나게 된다.
필살기는 버닝 노바

풍기사(風騎士) 건담 마크II

원탁의 기사 '감마 건담'의 아들. 부친에게 이어받은 기사도 정신이 투철하다.
그의 형은 현재 행방불명인데....
필살기는 토르네도 스트림

여기사(麗騎士) 레드 워리어

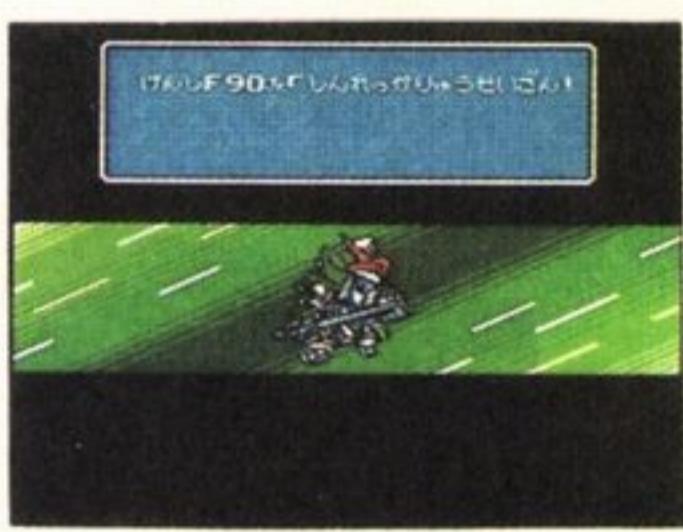
팬클럽까지 가진 인기높은 기사. 공명심이 강해서 자신의 명성을 높이기 위해 크라운을 따라 나선다.
필살기는 댄싱 로즈

승려 F-90jr(쥬니어)

포률러(F-90)의 아들, 자비로니아에 대항하는 아버지의 소문을 듣고 아버지를 찾아 나선다. 건 탱크R과 함께 마법을 사용할 수 있는 유일한 캐릭터

투사 F-90jr

역시 포뮬러의 아들, 강한 공격력을 자랑한다. 검사 F-90jr와 함께 아버지를 찾아 왕가의 계곡을 탐험한다.

검사 F-90jr

포뮬러의 아들로, 투사 F-90jr와 여행중 자비로니아군에게 잡혀간다.
필살기는 신열화유성장

승정 건 탱크R

승려 F-90jr와 함께 마법사용이 가능하다.
방어력이 낮은 단점이 있지만, 강한 마법으로, 전세를 뒤바꾼다.
선대 원탁의 기사중 한명이었다.

스다드아카월드 지도

자비로니아 성
자비로니아 마을
센티넬 마을
벨화스트 마을
바람의 숲
노스의 요새
가르마의 저택
아이릿슈 마을
스타트
아이릿슈 요새
노스 마을
아일 마을
라날 마을
아일 요새
태양의 성
불사조의 저택
브라티스 성
바링턴 마을
달의 성
올빼미의 저택
조돈 마을
제단 마을
제단의 요새
랑카 마을
체스터의 마을
스콧트 마을

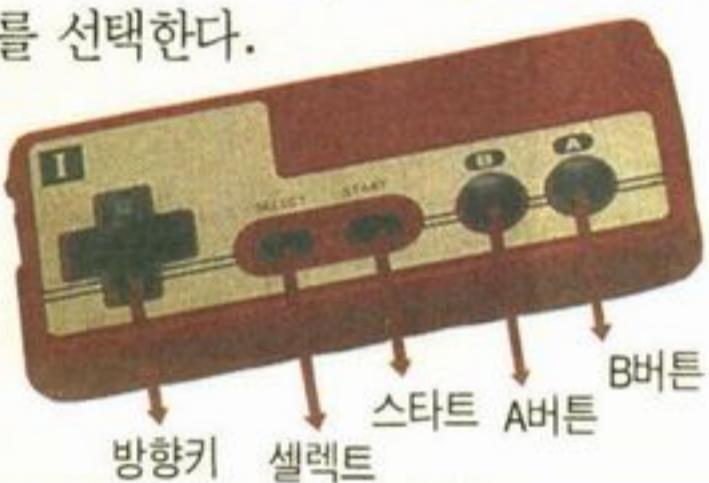
컨트롤러 조작법

A버튼 : 이야기, 메시지 빨리 넘기기, 조사하기, 커맨드 결정에 이용.

B버튼 : 커맨드의 취소.

방향키 : 지도위를 이동할때, 커맨드의 커서를 이동시킬때.

스타트 : 상태화면을 불러온다.

셀렉트 : 지도 위를 이동할 때 대표로 표시되는 캐릭터를 선택한다.

게임 스타트

전원 스위치를 올리면 프롤로그가 시작하는데, 이때 스타트키를 누르면 모드선택 화면으로 갈 수 있다.

NEW GAME : 새로운 게임을 시작한다.

CONTINUE : 전에 세이브했던 곳에서 이어 계속한다

1P VS COM : 1인용 카드더스 게임을 한다.

1P VS 2P : 2인용 카드더스 게임을 한다

* 카드더스 게임에 관해서는 뒤에 설명하기로 한다.

* NEW GAME 선택시 전에 세이브 했던 데이타를 잃어버리게되니 주의해야 한다.
세이브는 한곳에만 가능하다.

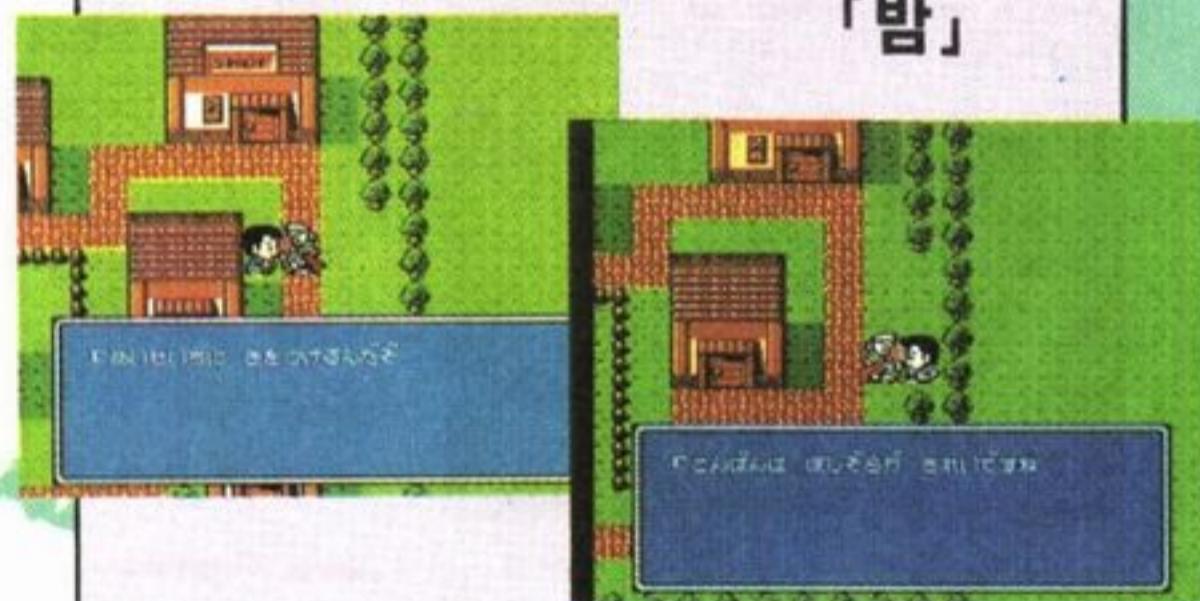
모험의 목적

평화로운 세계를 되찾기 위해서, 세계 방방곡곡의 마을을 찾아다니며 동료를 모으고, 곳곳에 있는 적의 성과 요새에 잠입하여 적들을 물리치며 수수께끼를 풀어나가는 것이 이 게임의 흐름이다.

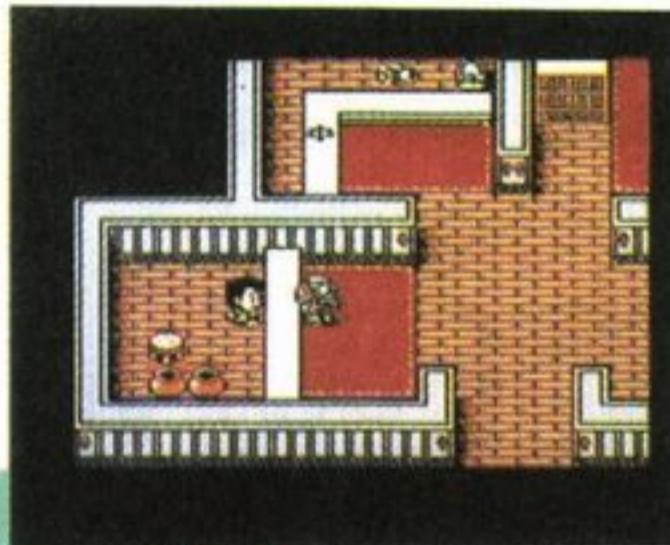
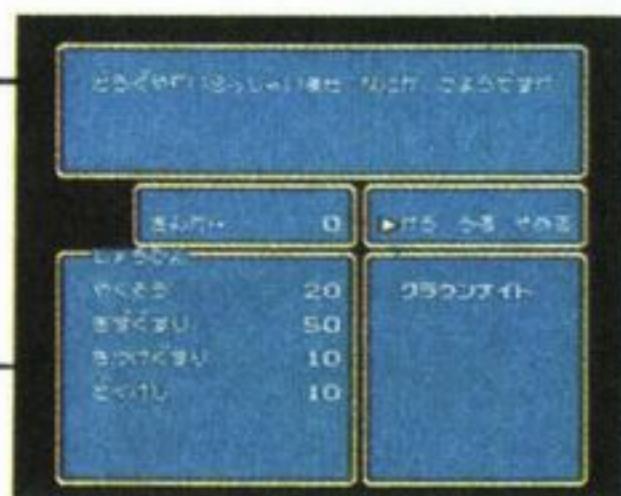
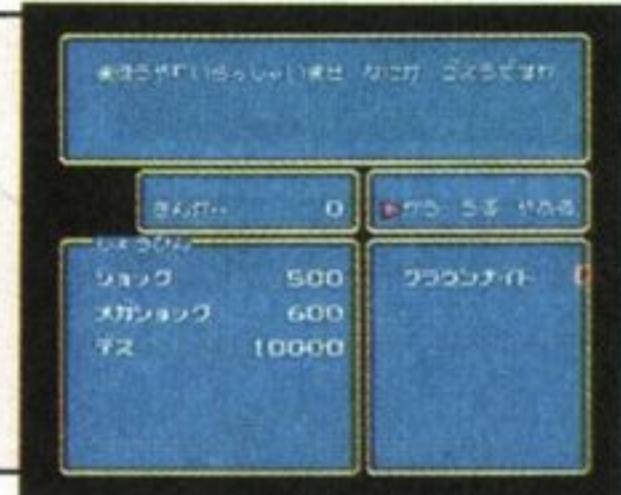
과연 자비로니아는 왜 브리티스를 침공했을까?
또한, 불노불사의 전설을 지닌 성배의 행방은?
그리고, 13번째 원탁의 기사는 과연 누구일까?
이 모든 수수께끼는 모험을 풀어나가면서 하나씩 밝혀지게 된다.

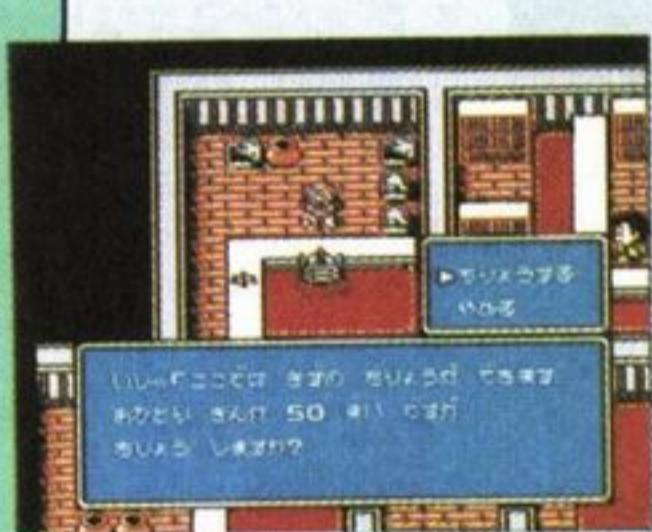
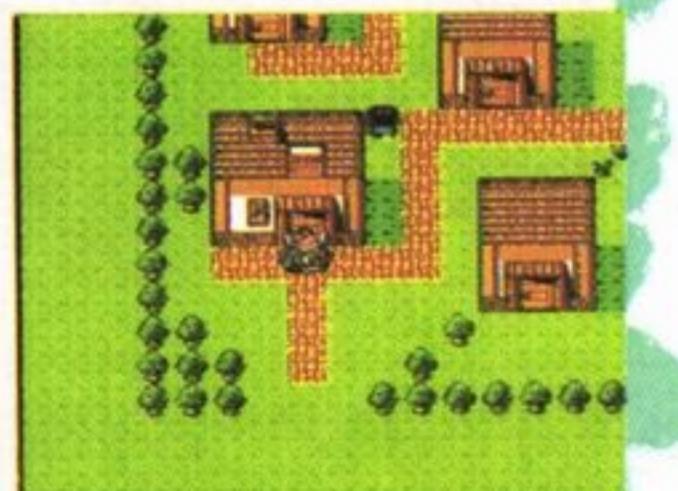
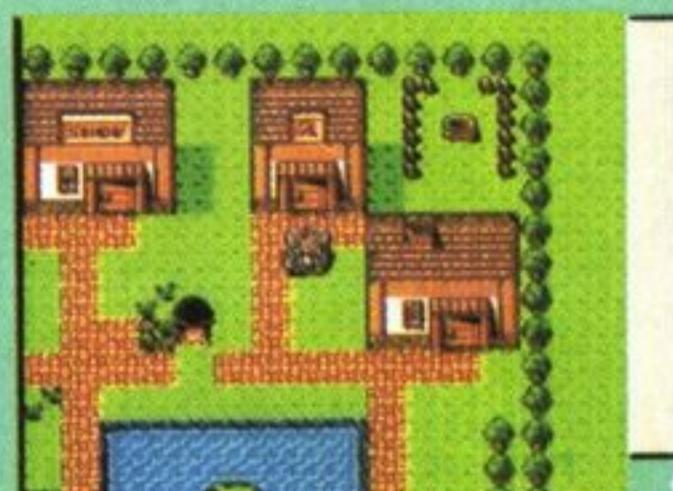
밤과 낮

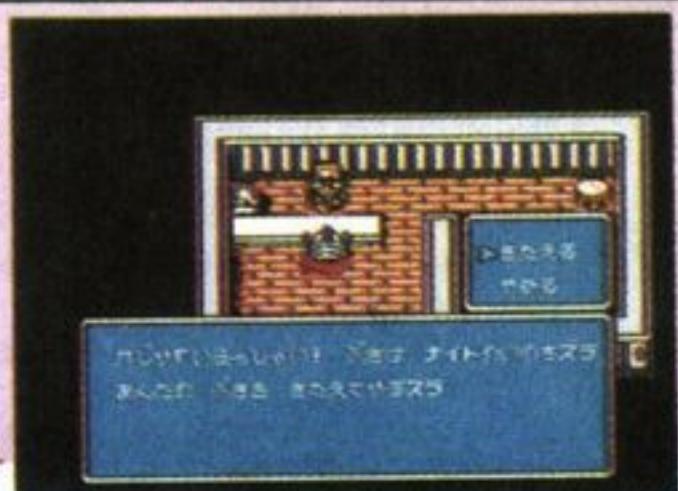
이 게임에서는 시간의 흐름에 따라 밤과 낮이 바뀐다.

「낮」 「밤」

밤과 낮에 만나는 몬스터도 다르며, 마을사람들의 이야기도 다르니 주의해야 한다.
물론 밤에 나오는 몬스터가 더 강하다.

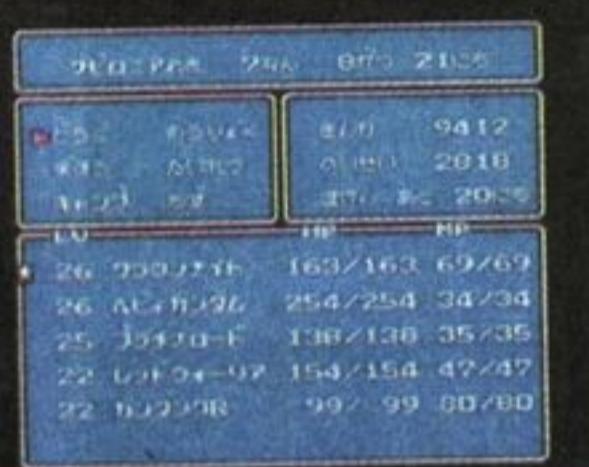
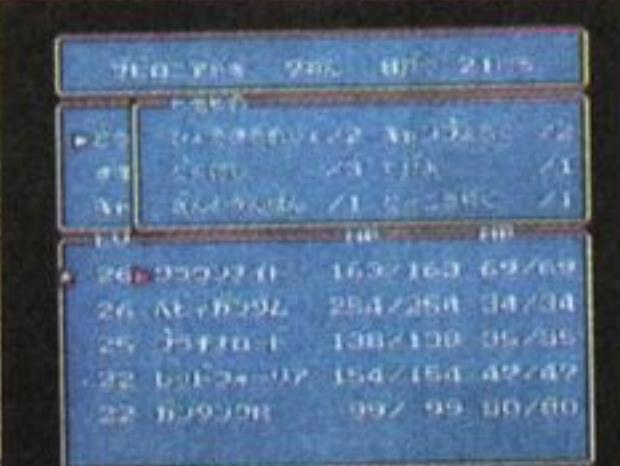
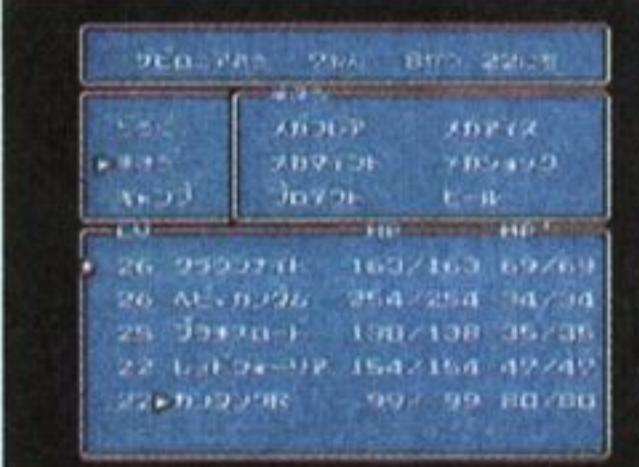
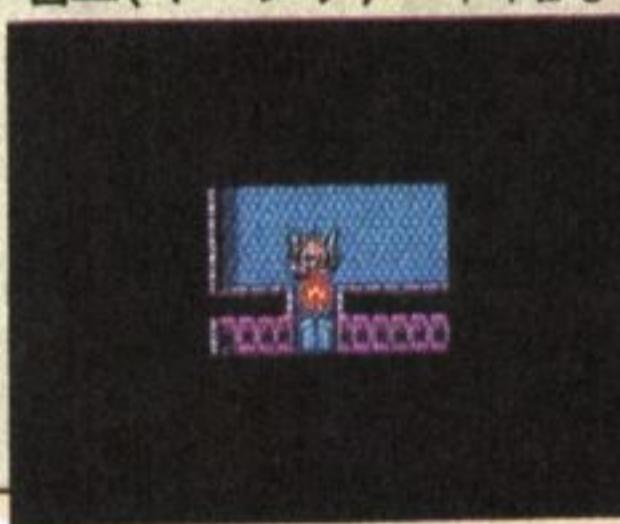
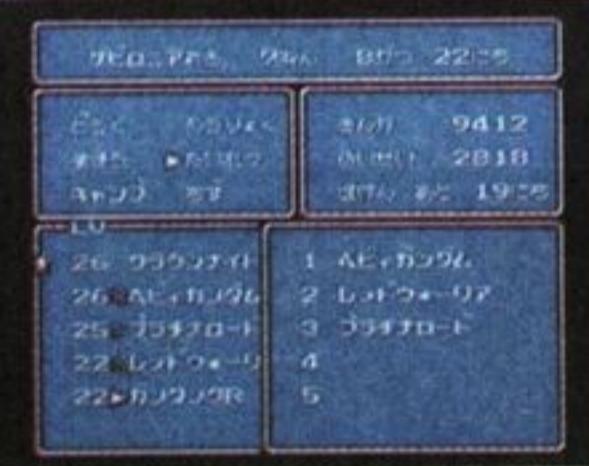
상점

상점(SHOP) : 마을이나 도시에 있는 상점은 마법상점, 도구상점, 의사, 서점이 한 건물안에 있다.
모험에 필요한 아이템을 사고팔며, 중태에 빠진 동료를 치료하기도 한다.

도구상점 : 회복 아이템과 모험에 필요한 잡다한 물건들을 판다.
메뉴 : 사다. 팔다. 그만두다.

마법상점 : 회복, 공격, 이동 등 여러 마법을 판다.
그러나, 이곳을 이용가능한 캐릭터는 건 탱크R과 승려 F-90jr 뿐이다.
메뉴 : 사다. 팔다. 그만두다.

의사 : 부상을 입은 동료를 치료한다
중간의 숫자는 치료에 필요한 가격이다.
메뉴 : 치료하다. 그만두다.

서점 : 모험중 막혔을때 모험의 힌트를 준다.
이용가격은 10이며, 대부분 마을사람들의 이야기를 듣고 찾아갈 장소를 정하라는 말이나, 가끔 중요한 단서를 주기도 한다.

여관(INN) : 숙박한다면 HP와 MP가 회복된다.
또, 게임의 세이브도 이곳에서 할 수 있다.
숙박료는 마을에 따라 다르다.

메뉴 :
숙박하다.
그만두다.
기록하다.
그만두다.

대장간(망치표시) : 이 게임에는 무기상점이 없다.
대신에 각자의 무기를 동굴 등에서 발견되는 건다리움으로 강화시킬 수 있다.
건다리움을 가지고 대장간에 온다면, 적당한 가격에 무기를 강화시키는 것이 가능하다.

메뉴 :
강화시키다.
그만두다.
캐릭터 선택.
무기. 갑옷.

보험소 : 보험에 든다면 아군이 전멸했을 때에도, 명성이 떨어지지 않는다.
7일, 30일, 365일코스를 선택할수 있으며, 반드시 보험에 들어 놓는 것이 안전하다.

STATUS(상태) 화면

이동화면에서 스타트키를 누르면 상태 화면이 표시된다. 이 화면에서 아군의 상태를 점검하기도 하며, 전투마법 이외의 마법을 사용하기도 하며, 대열을 바꾸는 일도 가능하다.

도구(どうぐ) : 각자 소지하고 있는 아이템이 표시된다. 1인당 6종류의 아이템을 가질 수 있으며, 각 종류별로 3개까지 가지고 다닐 수 있다.

마법(まほう) : 사용가능한 마법이 표시된다. 마법은 F-90jr와 건 탱크R 이외에는 사용불가능하다.

캠프(キャンプ) : 아이템중에 캠프용구가 있으면, 야외에서 하룻밤 묵을 수 있다. 여관과 같이 HP, MP가 모두 회복된다.

대열(たいれつ) : 아군의 대열을 변화시킨다. 앞쪽의 캐릭터가 적에게 당할 확률이 높다. 방어력이 높은 캐릭터를 앞쪽에 배치하고, 뒤쪽에서 습격받을 경우를 생각해서, 맨 뒤에도 방어력 강한 캐릭터를 배치하여야 한다.

지도(ちず) : 현재 플레이어가 있는 장소를 알 수 있다. 모험 도중에 지도를 얻어야 사용할 수 있으며, 현 위치가 깜박거리면서 표시된다.

능력(のうりょく) : 능력치 화면은 다음의 그림을 참고하자.

이름

LV 레벨
HP 현재/최대
MP 현재/최대
공격력
방어력
스피드
EXP(경험치)
레벨업까지 남은 경험치

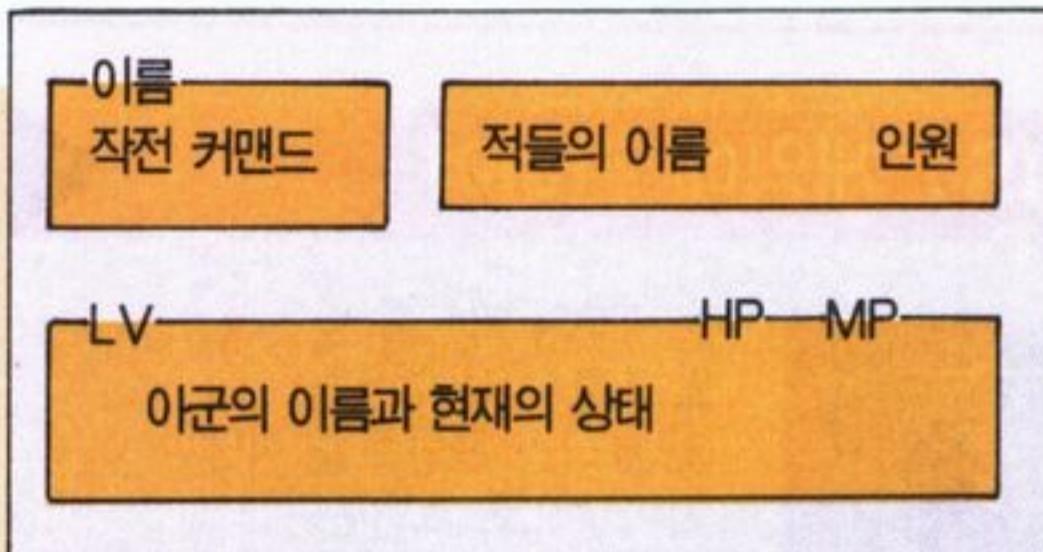
장비	오른손	무기이름
	방패	방패이름
	갑옷	갑옷이름

*HP는 체력, MP는 정신력을 뜻하며, HP가 0이되면 중태, MP가 0이되면 기절상태가 된다. HP는 적의 공격을 받음으로서 줄어들고, MP는 마법을 쓰거나 필살기를 쓰면 소모된다.
무기 옆의 숫자는 건다리윰으로 강화된 무기의 정도를 나타낸다.
한번 수리받을 때마다 1씩 증가한다.

금화(きんか) : 소지하고 있는 돈(금화)을 표시한다. 금화는 전투에 승리하거나, 동굴의 보물상자에서 얻을 수 있다.

명성(めいせい) : 명성은 싸움에 이기거나 특정한 이벤트(사건)을 해결하면 증가한다. 명성이 낮다면 동료를 만들기 힘들며 게임진행이 힘들게 된다. 전투에 도망치거나, 아군이 전멸한다면 떨어진다.

전투 화면에 관하여

이동 중에 적들과 만나면 자동으로 전투화면으로 전환된다. 전투화면은 다음 그림을 참고하자.

작전 커맨드

작전 커맨드는 부대의 리더(대장)용과 일반 대원용 두가지가 있다
리더의 경우 플레이어가 직접 명령을 내려야하고, 일반대원은 플레이어가 직접 명령을 내릴 수도 있고, 자동으로 할 수도 있다.

공격	도구
기합	명령
방어	대열
일제	도망

리더용 : 리더용 작전커맨드는 총 8가지명령이 가능하다.
공격 : 장비하고 있는 무기로 적을 공격한다
기합 : 기합을 넣으며 필살기를 사용한다. MP가 소모된다.
방어 : 적에게 받는 상처를 줄일 수 있다.
일제 : 한명의 적에게 아군 전원이 집중공격을 가한다.
도구 : 현재 가지고 있는 아이템을 사용한다.
명령 : 리더 이외의 아군은 '명령을 내리다(ごめいれいを)'와 '알아서 하라(おまかせを)'를 선택하여, 상황에 맞게 조작한다.
대열 : 뒤로부터 기습당했을 때에는 평소 대열과 반대로 되는데, 이때 이 명령을 사용하면, 원래 대열로 돌아간다.
도망 : 전투가 가망이 없을 때 사용한다. 명성치가 떨어짐으로 주의할 것.

일반대원용 : 일반대원용 커맨드는 총 6개로 각대원에게 맡겼을 때는 사용 불가능하다.

공격	도구
기합	나서다
방어	지키다

공격 : 장비하고 있는 무기로 적을 공격한다.
기합 : 필살기를 사용한다. **방어** : 적에게 받는 상처를 줄인다.
도구 : 가지고 있는 아이템을 사용한다
나서다 : 자신의 이름을 대고 나서서 적의 공격을 자신의 몸에 집중 시킨다. 방어력이 높거나, 아군이 위험할 때 사용.
지키다 : 리더의 방패가 되어, 리더대신 적의 공격을 받는다.

적에게 공격당했을 때의 대원 각자의 상황

각자의 상황 : 전투시 각 캐릭터 이름 옆에 현재 캐릭터의 상태가 표시된다. 정상일 때는 아무 표시도 없으나 이상이 있을 때에는 다음과 같이 표시된다.
독(どく) : 중독되었음을 표시. 중독된다면 전투중이나 이동 중에 점차로 HP와 MP가 감소한다. 해독약(どくけし)이나 마법 안티 포이즌(アンチポイズン)으로 치료한다.
마비(しびれ) : 평소보다 스피드가 대폭 떨어진다. 역시 치료법은 중독과 같다. (해독양과 안티포이즌 사용)
혼란(こんらん) : 의식이 혼란되어, 적 아군 가리지 않고 공격한다.
아이템 각성제(きつけぐすり), 마법 마인드 힐(マインドヒール)로 치료한다.
잠(ねむり) : 적을 공격할 수 없으며, 방어력이 감소한다. 적에게 공격을 받으면 깨어난다.
기절(きぜつ): MP가 0이되면 기절상태가 된다. MP가 1이라도 생기면 회복이 가능하다.
중태(じゅうたい) : HP가 0이되면 중태에 빠진다. 어떤 행동도 불가능하다.
상점에서 의사에게 치료받거나, 기적의 약(きせきのぐすり), 또는 마법 레이즈(レイズ)로 회복한다.
*아군전원이 기절이나 중태에 빠지면 그 부대는 전멸이다.

＊명령(めいれい)에 관하여＊

리더의 작전 커맨드에 있는 명령 커맨드는 리더의 이외의 아군의 행동을 직접 통제할 것인지, 아니면 컴에게 맡길것인지 선택한다.
컴에게 맡길경우 각 캐릭터는 자신의 성격에 따라 행동하며, 보스와의 싸움같은 큰 전투에서는 전부 조정하는것이 좋다.

카드더스(CARDDUS) 게임에 관하여

카드더스 게임이란 게임에 달린 부록형식의 게임으로, 나이트 건담이야기의 캐릭터를 이용한 카드게임이다. 컴과 싸우는 1인용(1P VS COM)과 친구와 싸울 수 있는 2인용(1P VS 2P) 두개의 모드가 있으며 놀이법은 간단하다.

1. 4장의 카드를 받는다.
2. 3장을 선택한다.
3. 보너스 포인트를 적당한 아이템으로 교환한다.
4. 카드더스 게임을 시작한다.

승부의 판정은 3전 2선승제이다. 매우 쉬우므로 한번 해본다면 곧 익숙해질 수 있을 것이다.

이어서 하기(CONTINUE)

나이트 건담이야기는 RPG게임이므로, 짧은시간에 클리어하기는 어렵다.
그러므로, 게임을 저장해서 장시간 즐겨야 하는데, 세이브는 여관에서만 가능하다
(앞의 여관설명 참조).
세이브한 게임을 불러내려면, 게임 시작화면에서 CONTINUE를 선택해주면 된다

아이템 목록

아이템 이름	대상	효　과	가격
약초 (やくそう)	아군1명	HP 30 회복	20
치료약 (きずぐすり)	아군1명	HP 80 회복	50
특효약 (とつこうやく)	아군1명	HP 완전회복	150
각성제 (きつけぐすり)	아군1명	MP 30 회복	10
포도주 (ぶどうしゅ)	아군1명	MP 80 회복	30
메가 워터 (メガウォーター)	아군1명	MP 완전회복	100
해독제 (どくけし)	아군1명	독과 마비를 치료한다	10
기적의 약 (きせきのぐすり)	아군1명	HP, MP완전회복	4,000
캠프용구 (キャンプようぐ)	아군전원	캠프를 칠때 사용	450
병법의 책(ひょうほうのしょ)	아군1명	1레벨이 올라간다	?
금의문서 (ぎんのもんしょ)	아군전원	명성치가 다소 오른다	?
하늘의 심판 (てんのさばき)	적 전원	적 전원 사망	800
비취반지 (ひすいのゆびわ)	소지자	소비MP가 1줄어든다	3,000
건다리움 (ガンダリウム)	아군1명	장비무기의 파워업	?
마법의사다리 (まほうのはしご)	아군전원	던젼탈출	400
명마의 갈기(めいまのだてがみ)	아군전원	말을부를때 사용	?

＊가격이 ?인것은 상점에서 사는것이 아니라 동굴이나 건물에서 보물상자를 통해 얻을수 있다.

마법리스트

1. 공격계 마법

마법이름	소비MP	대상	효　과	가격
후레아 (フレア)	5	적 1	화염마법/적 1인을 불로 공격	500
메가후레아 (メガフレア)	8	적 전원	화염마법/적 전원에게 후레아	800
아이스 (アイス)	5	적1	냉기마법/적 1인을 얼음공격	500

메가아이스 (メガアイス)	8	적 전원	냉기마법/적 전원에게 아이스	800
마인드 (マインド)	5	적1	정신공격마법/적의 MP를깎음	600
메가마인드 (メガマンド)	8	적 전원	정신공격마법/적 전원에게 마인드공격	1,000
쇼크 (ショック)	5	적1	물리공격계/적 1인을 공격	500
메가쇼크(メガショック)	8	적 전원	물리공격계/적 전원에 쇼크공격	600
데스 (デス)	20	적1	성공하면 적1인을 즉사시킴	10,000

2. 공격보조마법

마법이름	소비MP	대상	효 과	가격
후레아월(ブレアウォール)	8	아군 전원	적의 화염마법으로부터 아군을 보호	800
아이스월(アイスウォール)	8	아군 전원	적의 냉기마법으로부터 아군을 보호	800
마인드월(マインドウォル)	8	아군 전원	적의 정신공격마법으로부터 아군을 보호	800
프로테트 (プロテクタ)	5	아군 전원	방어력을 10% 올려준다	500
스트렝스(ストレングス)	5	아군1	공격력을 10% 올려준다	600

슬로우 (スロウ)	6	적 전원	적의 스피드를 반으로 만든다	500
크리어 (クリア)	8	적, 아군 전원	적의 공격 보조마법 전부를 무효로 만든다.	800

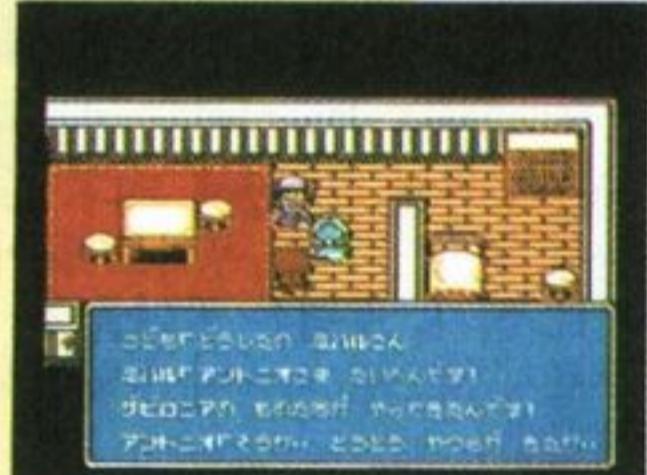
3. 이동마법

마법이름	소비MP	대상	효 과	가격
텔레포트 (テレポト)	10	아군 전원	던젼(건물, 동굴)에서 탈출	1, 500

4. 회복마법

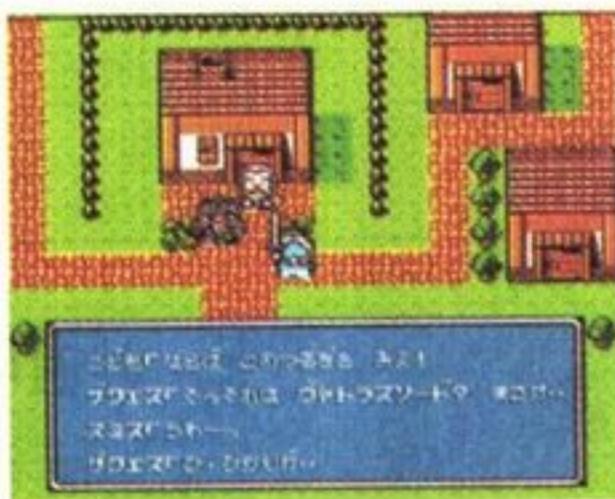
마법이름	소비MP	대상	효 과	가격
힐(ヒール)	3	아군1	아군 1인의 HP를 회복	1,000
힐올 (ヒールオール)	15	아군 전원	아군 전원의 HP를 회복	3,000
마인드힐(マインドヒル)	10	아군1	아군1인의MP를10회복 혼란이나기절도치료한다	3,000
레이즈 (レイス)	28	아군1	HP, MP완전회복	12,000
안티포이즌(あんちぽいすん)	3	아군1	독과 마비를 회복시킨다	500

자! 이제는 본격적인 공략을!!

자비로니아력 7년 4월,평화스럽던 벨 화스트마을에 자크에스가 브리티스의 왕자 크라운을 찾으러 쳐들어옴으로써 게임이 시작된다.

자크에스 : 이몸은 브리티스의 왕자를 찾고 있다. 크라운은 이 마을에 있느냐?
스미스 : 그런 사람은 이 마을에 없소.
자크에스 : 순순히 자백하는 것이 좋을 걸

꼬마 : 무슨일이예요. 미하르씨!
미하르 : 안토니오님 큰일났어요.
자비로니아의 놈들이 쳐들어 왔어요.
안토니오 : 드디어 올것이 왔군.
아기님 중요한 이야기가 있습니다.
이 검을 보십시오.
꼬마 : 이야! 대단한 검이군요.

이검은 바트라스소드 브리티스왕가의 증표입니다.
이검의 주인은 바로 킹 건담님의 아들... 바로 크라운님 당신입니다.
미하르 : 이 아이가 크라운님이라고요?
안토니오 : 예...
이 검을 손에 쥐어보셔요.
꼬마 : 우왓!
그... 그렇다 나는 크라운 나이트다.
미하르씨 적은?
미하르 : 우리집 앞에 있어요.

자크에스 : 너는 뭐냐?
스미스 : 아이야, 위험하니 빨리 도망가라.
꼬마 : 바로 네가 찾는 사람이다.
자크에스 : 네가 크라운이라고? 웃기지 마라!
꼬마 : 그렇다면 이검을 봐라!

자크에스 : 앗! 그것은 바트라스 소드... 설마 앗! 검에서 빛이...

자크에스 : 윽...
이 승부는 다음에 다시 하자

벨화스트에서 기억을 잃은 채로 살아가던, 브리티스의 왕자 크라운은 자크에스의 침입을 계기로, 왕가의 보검 바트라스 소드를 손에 쥠으로서 기억을 되찾게 된다.
기억을 되찾은 크라운은 자비로니아를 타도하고, 브리티스왕국을 되찾기 위해서 여행을 떠나게 된다

벨화스트 마을

미하르 : 혹시 여행중에 가이를 만나거든 빨리 돌아오라고 전해 주셔요

크라운은 미하르의 부탁을 들어주기로 약속하고, 마을사람들의 환송을 받으며 여행을 시작한다. 일단, 마을북쪽에 있다는 센티넬 마을에사는 용사를 만나기 위해, 그곳으로 향한다.

짐트레이너 : 센티넬 마을에 용감한 젊은이가 산다고 들었습니다. 그사람이라면 크라운님의 훌륭한 오른팔이 될겁니다

센티넬 마을

센티넬 마을에서는 일단 용검사 플러스에 관해 수소문해 본다. 그리고 여관에 있는 소녀의 부탁도 들어주기로 하자. 부탁을 들어줄때 서두르지 않으면 과일이 상해버리니 주의할것!

플러스 형은 대단하다구요! 혼자서 동쪽의 숲에 놀러간 모양이어요

플러스가 동쪽의 숲으로 갔다는 이야기를 들은 크라운은 동쪽의 숲으로 향하기로 한다.
또, 마이의 부탁을 들어주면 명성치가 증가하니 꼭 들어주기로 하자. 동쪽의 숲은 마을 동쪽에 있는데 가기 전에 레벨을 올리고, 약초를 많이 준비하자.

마이 : 저, 거기 나이트 아저씨 부탁좀 들어 주실래요?
크라운 : 예, 아니오 선택
마이 : 이 신선한 과일을 라날마을의 후미아줌마에게 전해주셔요.

동쪽의 숲

아직까지, 크라운은 매우 약하므로 주로 필살기를 많이 이용하자.
어느정도 레벨이 올랐으면 동쪽의 숲으로 향하자. 이곳에는 플러스가 하이쟈크와 대치하고 있다. 하이쟈크를 물리치면 플러스가 동료로 된다.

플러스 : 정말 대단하군요 당신은 누구시죠?
크라운 : 나는 지금은 없어진 브리티스의 왕자 크라운이다.

같이 여행을 하지 않겠는가?
플러스 : 이야, ... 크라운님이라고요? 좋습니다.
그런데 얼음의 계곡에 유명한 기사가 잡혀 있다던데..........

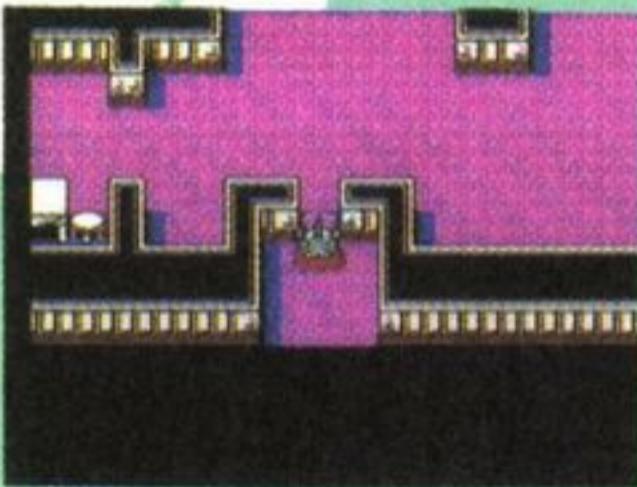
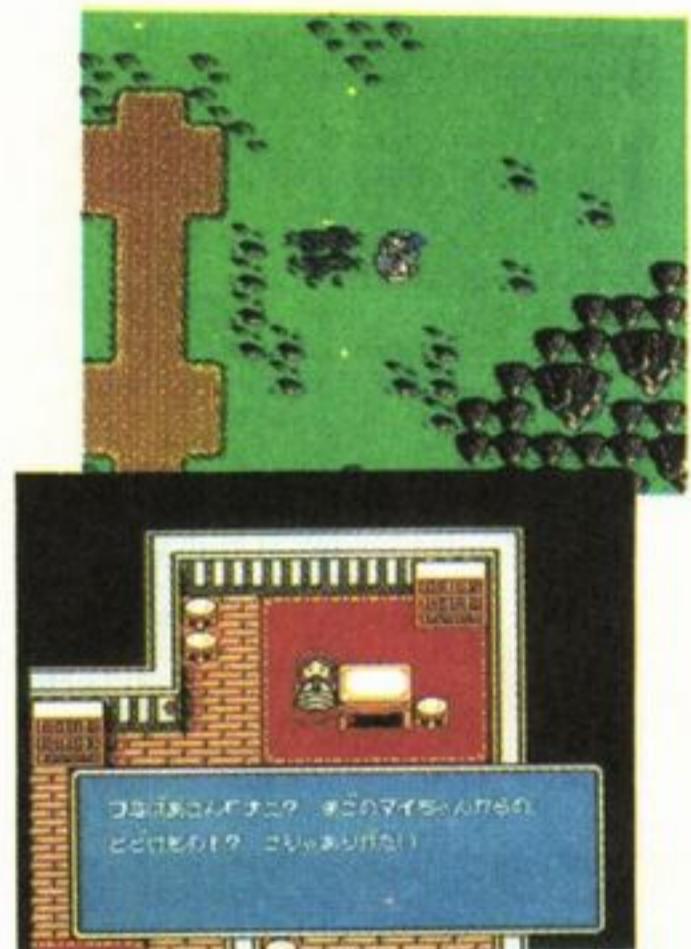
얼음의 계곡

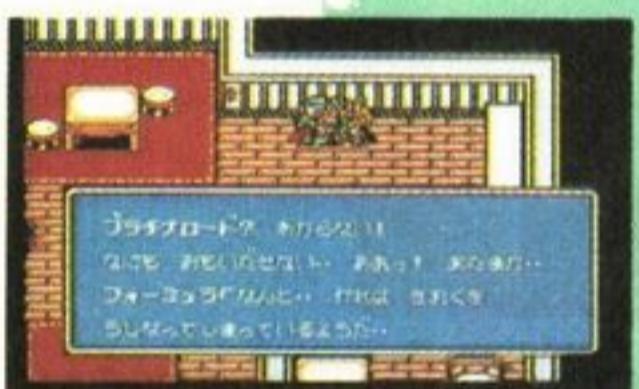
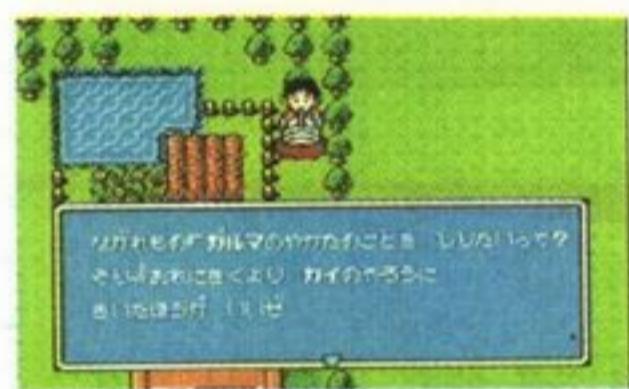
플러스에게 얼음의 계곡에 잡혀있는 기사에 관한 이야기를 들은 크라운은 플러스와 함께 얼음의 계곡으로 향한다. 얼음의 계곡은 동쪽의 숲을 오른쪽으로 나와서, 남쪽으로 내려가면 있는데, 동쪽의 숲에서 오른쪽 출구 찾는 법은 플러스가 있던 자리에서 바로 아래로 내려가면 된다.

하이쟈크 : 뭐냐!
너희들은?
크라운 : 얼어있는 나이트를 풀어줘라!
하이쟈크 : 뭐라고?
이놈들..........

하이쟈크를 무찌르고, 바트라스 소드로 얼음을 부수면 포뮬러가 나타난다.
포뮬러는 크라운을 알아보고, 아군에 합류한다. 포뮬러는 옛날 원탁의 기사의 일원으로 킹 건단의 휘하에 있었었다.
얼음의 계곡을 벗어나기전에 곳곳의 아이템을 챙기자. 특히 건다리움은 잊지말것.

라날마을

얼음의 동굴을 벗어나면 라날마을로 갈 수 있다.
마이와의 약속대로 후미 아줌마에게 신선한 과일을 전해주고(만약 시간이 지체되었다면 상해버렸을 것이다), 정보를 수집하자!.
마을사람들의 이야기를 들어보면 아이릿슈 지방으로 가려면, 가르마의 저택에서 다리를 놓아주어야 한다고 한다.

후미 아줌마 : 네.......
마이로부터의 물건이라고요?
이야, 정말 감사합니다.

가르마의 저택에 가보면, 오른쪽 대륙으로 연결되는 다리가 없고, 저택의 문은 잠겨 있다. 다시 마을로 돌아가 정보를 들어 보기로 하자. 또, 마을에는 프라티너로드라는 옛날 원탁의 기사 한명이 살고 있다.

프라티너로드 : 아! 나의 검은 어디있지?
아! 모르겠다. 아무것도 생각나지 않는다....
아아, 머리가
포뮬러 : 이런, 기억상실증에 걸린 것군요.

떠돌이 : 가르마의 저택에 들어가고 싶다고? 그런건, 나보다 가이에게 물어보는 것이 좋을걸?

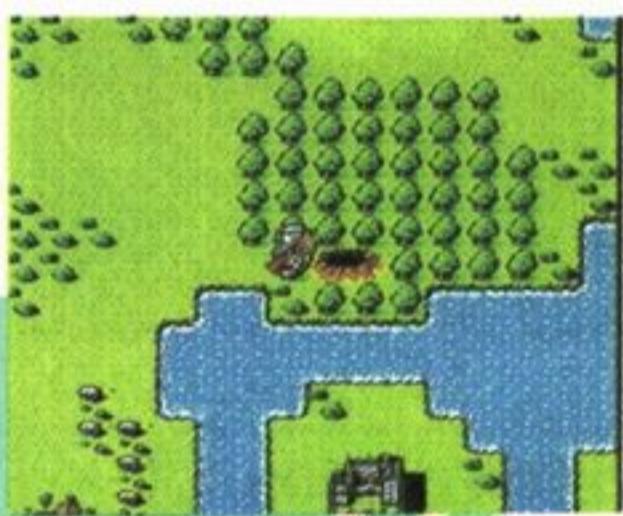
가이

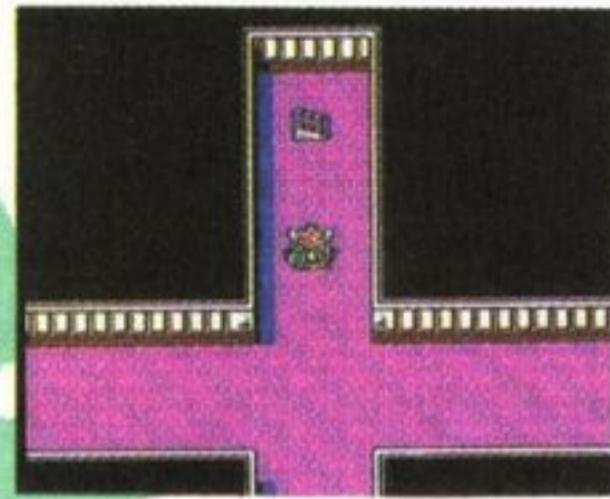
마을에서 얻은 정보대로 가이를 찾아간다. 가이는 벨화스트에 사는 미하르의 애인으로 도둑질을 하는 건달이다. 이번에 가르마의 저택을 털려고 한다는데..... 가이의 집은 마을에서 북서쪽에 있다.

가이 : 나에게 무슨 볼일이냐?
뭐? 가르마의 저택에 들어가고 싶다고?
그렇다면 나의 부탁을 하나 들어주면 가르켜주지......
어쩔거냐?
크라운 : 예, 아니오 선택

가이 : 전에 내가 동쪽의 숲을 지나다가 자비로 니아군에게 습격당해서 용의 목걸이를 떨어뜨리고 왔는데, 나 대신 찾아다 준다면 가르켜 주지!

가이 : 앗! 용의 목걸이, 히히, 미하르에게 선물로 줘야지.
내가 한발 먼저가서 비밀 통로를 열어놓을테니 뒤를 따라와라.
나도 이 기회에 저택의 보물을 모셔와야지...
하하.....

가르마의 저택

가이를 따라 저택의 뒷쪽으로 가보면 비밀통로가 열려있다.
저택안의 적들은 매우 강하므로, 레벨이 낮다면 전멸당하기 일쑤.
그럴 경우를 생각해서 보험에 꼭 들어 놓자.
던젼(건물, 동굴)에 들어가기 전에 보험에 드는 것을 생활화하자.

가이 : 악! 살려줘...

저택 내부와 나타나는 적 릭돔, 매우 강하다 어물거리다간 전멸당하므로, 필살기를 최대한 활용하자.

쟈크에스 : 크라운! 너는 저택안에 들어가지 못한다구!
왜냐면 이 쟈크에스님에게 여기서 죽을 운명이기 때문이지 핫하!

저택내부로 들어가다 보면, 가이가 쟈크에스에게 쫓겨온다.
쟈크에스를 죽이면, 그 자리에 프라티너로드의 검이 생기고, 프라티너로드가 나타나 검을 보고 기억을 되찾아 동료가 된다. 한편 가이는 또 용의 목걸이를 떨어뜨리고 갔다

쟈크에스 : 이런.... 저런 놈에게 지다니.... 바트라스 소드 대단하구나....

프라티너로드 : 아아 이것은 내가 가지고 있던 검......
아앗..... 잃어버렸던 기억이... 생각난다.

크라운 : 앗, 이건 용의 목걸이...
멍청한 가이놈 또 떨어뜨렸구나!
프라티너 로드 : 용의 목걸이...
이것에는 마물을 봉인시키는 힘이 있다고 들었습니다.
일단, 원주인에게 돌려주는 것보다 우리가 가지고 있기로 하죠.

2층으로 올라가면 가르마와 쟈크로드가 기다리고 있는데, 쟈크로드는 가르마를 이용해 크라운을 유인한 것이었다.
쟈크로드를 죽이면 이세리나가 나타나 가르마를 용서해 달라고 한다.
다시 이세리나와 이야기하면 보답으로 지도를 주는데 잊지말고 챙기자.

가르마 : 나의 저택에 잘 오셨습니다.
브리티스의 왕자님 만나자 마자 유감이지만 헤어질 때가 온것 같군요.......
쟈크로드여! 뒤는 내가 맡겠다.
쟈크로드 : 후후...
가르마... 너는 미끼에 불과했다.
크라운을 처치한후에 너도 요리해 주지 핫하하.....
가르마 : 뭐라고!!

이세리나 : 정말 감사드려요. 이것은 이세계의 지도입니다.
보답으로 드리고 싶군요.

이세리나에게 지도를 받고, 입구로 나가다 보면 쟈크로드가 다시 나타나 캬크토파스로 변해서 공격해 온다.
쟈크토파스를 물리치면 용의 목걸이에서 빛이 나면서, 쟈크토파스를 빨아들여 버린다.

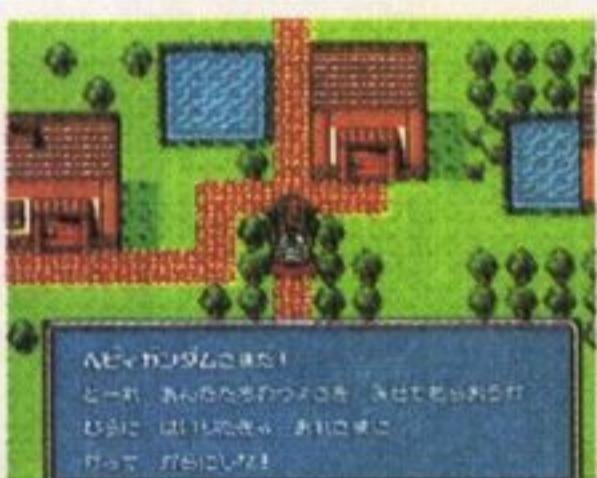
가르마 : 크라운이여!
난 죽어도 좋으나 이세리나는 살려주시길.... 그녀는 아무죄가 없습니다
이세리나 : .... 가르마님.....
크라운 왕자님 부탁해요. 가르마님은 단지 적에게 이용당했을 뿐이어요.
용서해 주셔요.

쟈크토파스 : 우하하 나는 불사신이다. 이런 상처쯤은... 앗! 뭐지
포뮬러 : 앗! 용의목걸이에서 빛이!

쟈크로드 : 잠깐! 너희들 나의 진짜 힘을 보여주지

용의 목걸이 덕분에 쟈크토파스를 물리친 일행은 가르마가 내려준 다리를 통해 아이릿슈 지방으로 향한다.

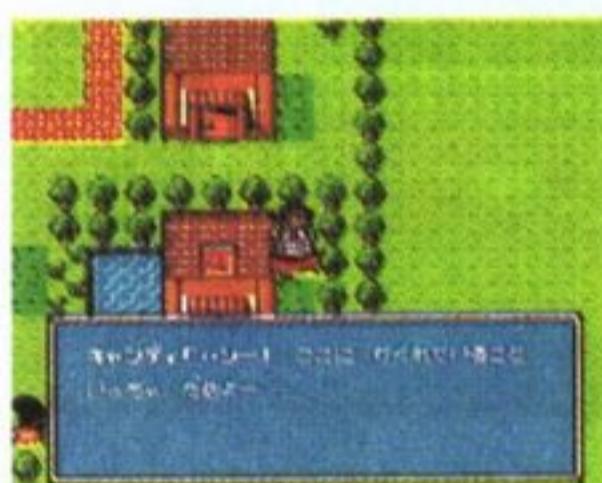
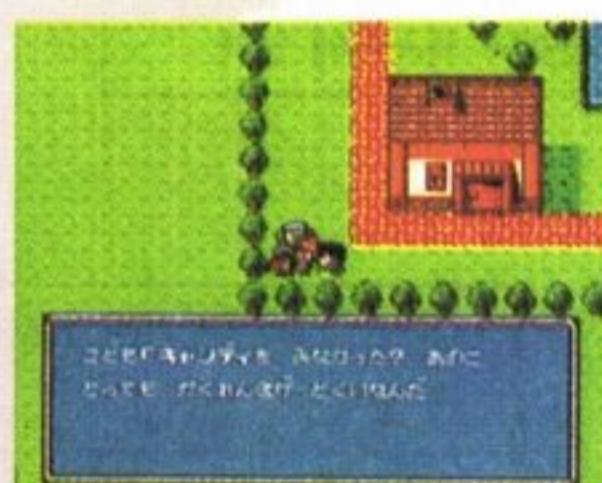
아이릿슈 마을

아이릿슈 마을은 가르마의 저택의 동쪽에 있는 마을이다. 마을에 들어서면 헤비건담이 마을을 지키고 있으며, 크라운에게 도전해온다. 그를 이긴다면 새로운 동료가 되어준다.

헤비건담 : 나는 이 마을을 지키는 헤비건담이다. 너희들의 힘을 보고싶군. 마을에 들어가고, 싶으면 나를 이겨봐라!!

헤비건담 : 정말 강하군. 좋아, 나도 일행에 참가합시다!

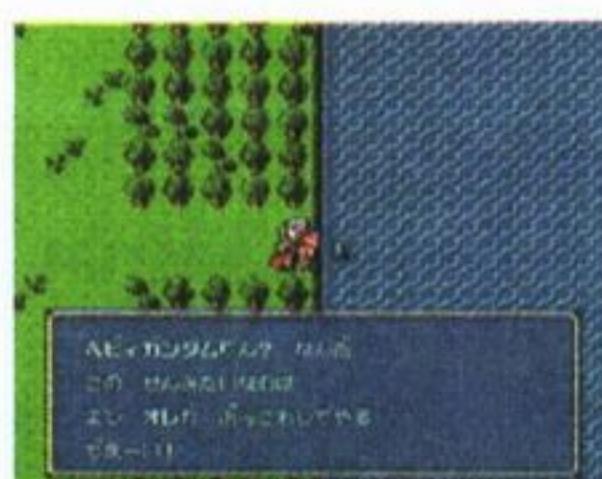
아저씨 : 아이릿슈요 새의 문은 항상 잠겨있다네.

동쪽의 산길을 넘어가면 노스 지방이 있어요.

이 마을에선 자비로니아의 군대가 있는 아이릿슈 요새와 잠의 숲, 그리고 노스지방에 관해 들을 수 있다.

꼬마 : 캔디를 못보셨나요? 걔는 숨박꼭질은 천재라니까요.

캔디 : 쉿, 아저씨 여기 숨어있는 것을 말하면 안돼요.

이 이벤트는 뒤의 사건의 복선 구실을 한다

아이릿슈 요새 남쪽에는 '잠의 숲'이라 불리우는 숲이 있어요. 더이상은 비밀이예요

노스지방 가는길......산에 있는 호수로 들어가면 헤비건담이 호수의 마개를 뽑으면, 물이 빠져서 길이 생긴다

노스 마을

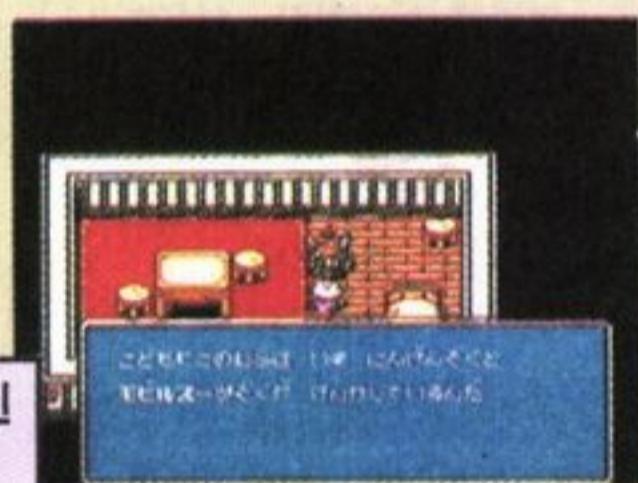
노스마을은 동쪽의 산을 넘어가면 있는데, 이곳은 마을사람들이 둘로 나뉘어져 싸우고 있다.
즉 MS와 인간마을로...원래는 친했다던 두 종족이 왜 싸우게 되었을까?

젊은이 : 바람의 숲에는 레지스탕스(저항군)가 숨어 살고 있어요.

아줌마 : 아일마을로 가고 싶은데 선원이 내가 MS족이라고 배를 안태워 줘요

노스의 요새가 이 마을 북쪽에 있어요.

아저씨 : 바람의 숲?
그곳은 이곳에서 북서쪽에 있어.

꼬마 : 이 마을은 지금 MS족과 인간족이 싸우고 있어요.

바람의 숲

바람의 숲은 레지스탕스의 본거지이다.
이곳에서 먼저 마크II를 찾자.
그는 옛날 원탁의 기사였던 감마건담의 아들로 흔쾌히 동료가 되어준다. 그를 동료로 맞으면 여러 레지스탕스들에게 정보를 얻을 수 있다.

마크II : 우리 바람의 숲에 침입한 놈들이 너희들이냐?
흐음... 자비로니아의 부하들이냐?
앗! 포물러 아저씨!
포믈러 : 앗 너는...
마크II : 저는 감마건담의 아들 마크II입니다.
크라운 : 감마건담은 용감한 나이트였는데.......
마크II : 저도 크라운 왕자님을 따라서 자비로니아에 대항하겠습니다.

디제 : 노스마을에서 인간과 MS족의 분쟁이 일어난 것은 노스요새에 더티갱이 오고나서 부터인데.......
혹시, 마을에 스파이가.......

레지스탕스 : 이것은 제가 아끼는 변장도구 인데 잠시 빌려드리죠.... 근데 꼭 돌려주셔야 합니다. 잊지 마셔요.

디제로부터 마을에 스파이가 있을 것이라는 정보를 들은 크라운들은 마을의 스파이를 찾기 위해서, 변장도구를 빌린 후 다시 마을로 향한다.
마을에선 변장도구를 사용해서 쟈크로 변장한 후 스파이를 찾아보자.
한편, 노스의 요새는 입구에서 암호를 물어보는데 알지 못하면 들어갈 수 없다.

요새의 문 : 암호는?
마크II : 암호라고?
요새의 문 : 암호를 모르면 들어올 수가 없습니다.

남자 : 암호는?
크라운 : 잃어 버렸는데......... 쩝
남자 : 뭐? 멍청하게.... 암호는 '나는 3개'이잖아!, 멍청하게....
크라운 : 바로 네가 스파이구나!

마을의 스파이를 잡아서 촌장에게 데려가면 마을의 분쟁이 해결된다.
또, 스파이가 말한 암호로 노스의 요새로 잠입한다. 이곳의 보스는 더티갱으로, 처치하면 크라운은 지아마라는 새로운 갑옷을 얻을 수 있다.

아이릿슈 요새

노스마을의 사건을 해결한 일행은 다시 아이릿슈 마을로 돌아왔다. 그러나, 마을은 노스의 요새의 자비로니아군의 습격을 받아서, 숨어있던 캔디를 제외한 마을사람들이 요새로 끌려갔으며, 크라운은 캔디에게 마을사람들을 구해주기로 약속한다.

일행은 노스요새로 찾아갔으나 노스요새는 굳게 닫혀있다.
어떻게 들어갈 수 있을까?
지금까지 제대로 게임을 풀어왔으면 들어갈 방법이 생긴다.
한번 지금 잃어버리고 있는 일이 없는가를 생각해 본다.

마크II : 이런 무슨일이 벌어진거니?
캔디 : 친구하고 숨바꼭질을 하고 있는데 자비로니아군들이 쳐들어 와서 마을 사람들을 모두 잡아 갔어요.
아저씨들, 마을사람들을 구해주셔요.

크라운 : 마을사람들은 어디에 가두었느냐?
롬멜드왓지 : 너희들에게 알려줄 필요는 없지, 곧 죽을 놈들이 알아서 뭐하겠느냐!

마을사람들은 지하에 갇혀있는데 보스가 있는 곳의 옆방에 있는 감옥열쇠를 가지고 가서 풀어준다.

으으.... 이길수 있다고 생각했었는데....

아일마을

선원 : 아일마을로 태워다 드릴까요?
크라운 : 예, 아니오 선택

아이릿슈 마을의 사건을 해결한 일행은 노스마을 돌아와 선원을 만나서 아일마을로 배를 타고 간다
아일마을에는 이상한 기계소리로 마을사람들이 괴로워하고 있다. 이 소리는 어디서 나는 소리일까?

아줌마 : 이 기분나쁜 소리는 아일요새쪽에서 들리는것 같은데, 요즘엔 이 소리 때문에 아무것도 못하겠어요

아일요새는 남쪽의 산속에 있는데, 잘 찾아보셔요. 요새에는 강한 괴물들이 많으므로 조심하시길...

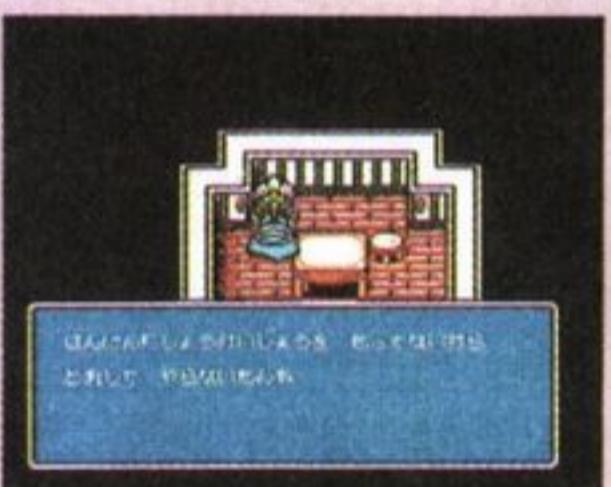
레드워리어 : 너희들이 소문이 자자한 크라운들이냐?
크라운 : 그런데?
레드워리어 : 후후, 아직은 합류하고 싶은 마음이 없군 그럼 다음 기회에!

아일요새

아일요새는 이제까지의 단순한 던젼과는 다르게 여러 복잡한 장치들이 많은 장소이다.
처음으로 텔레포트 존도 나오고, 머리를 잘쓰지 않으면 곤란하다. 더구나 처음에 어떤 일을 하지 않으면, 들어가봐도 사방이 막혀 있으므로 전진이 불가능하다. 어떻하면 좋을까?

리게르그 : 이 요새의 장치들을 통과하다니 생각했던만큼 바보는 아니군!
마크II : 아일마을의 기계소리는 너희들의 짓이냐?

리게르그를 처치한 후 계속 전진하면, 기계음의 원인이 되는 기계와 자비로니 아군에게 끌려온 기술자를 만날수 있다.
그와 이야기하면 기계를 멈추고 집으로 돌아간다.

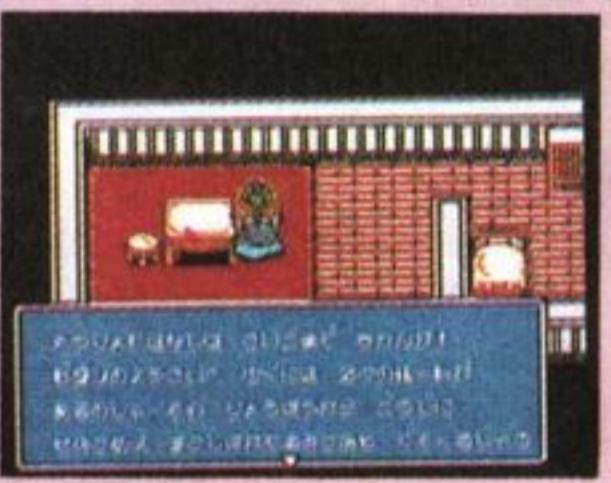
리게르그 : 윽... 내가 당하다니....
그러나, 너희들의 여행도 여기까지이다.
다음 제단의 요새를 무너뜨리는 일은 절대 불가능할걸... 우하하

파수꾼 : 통행증이 없으면 통과시켜 드릴 수 없습니다.

촌장 : 제단지방으로 가시려고요? 그럼 통행증을 발급해 드리지요.

아일마을의 사건을 해결한 일행은 다음 목표인 제단지방으로 향한다.
제단지방은 서쪽의 산을 통과해야 하는데, 파수꾼이 통행증을 검사하니 꼭 발급받고 가도록!

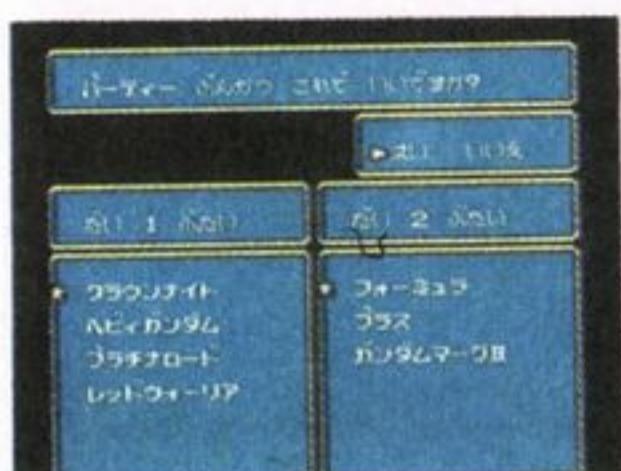
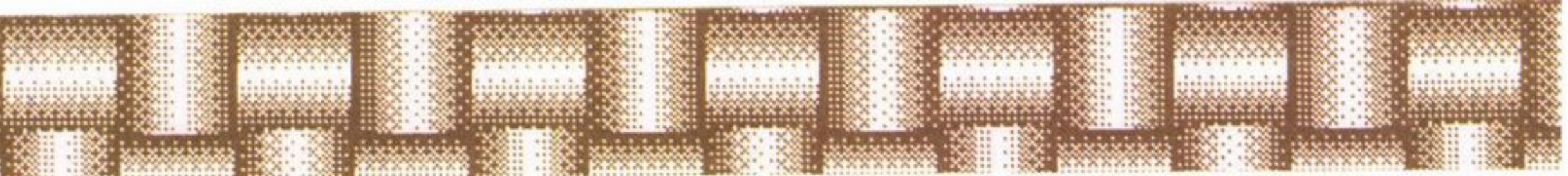
조돈마을

조돈마을은 제단의 요새를 치기 위한 전초기지 역할을 한다. 이곳서부터 부대를 나누어 1부대는 크라운이 2부대는 포퓰러가 지휘한다. 마을에서 정보를 수집한 후 제단 요새로 향하자!

휴우..... 딸이 화해를 안한다면 돌아오지 않는다니, 체스터 촌장에게 화해의 편지를 전해주지 않겠습니까?

제단요새로 가는 방법은 두개의 루트가 있습니다.
하나는 동쪽의 워프의 계곡을 통해가는 것이고 나머지 하나는 잠의 숲을 통해 제단의 요새의 뒤를 돌아 들어가는 것입니다.

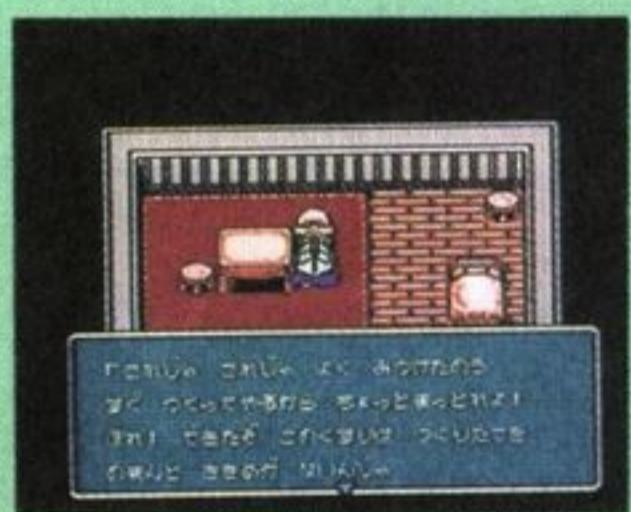
촌장이 따님과 체스터마을의 촌장 아드님과는 연인사이예요 그런데 두 촌장님이 사이가 나쁘셔서, 체스터 촌장의 아드님이 이곳에 도망와 있으세요.

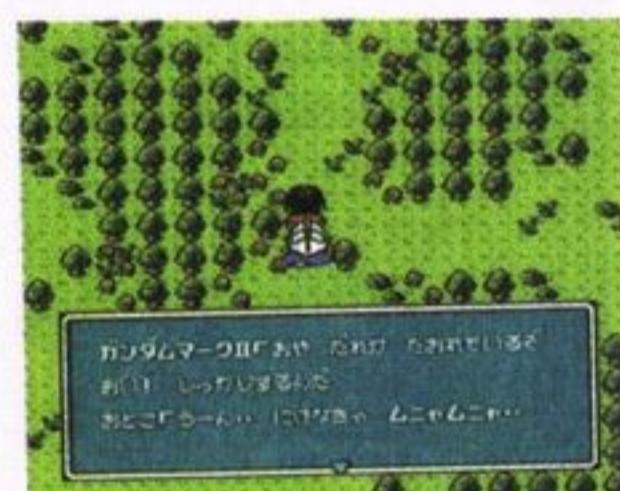
레드워리어 : 다시 만났군요 정말 나의 힘이 필요하다면 합류하기로 하지요... 그러나, 사람이 너무 많으므로 부대를 둘로 나눕시다.

포뮬러 : 왕자님, 골치 아픈일이 생겼습니다.
크라운 : 무슨 일인데요?
포뮬러 : 간밤에 이 여관에 도둑이 들었어요.
크라운 : 그럼, 우리는 여기서 범인을 잡을테니, 2부대는 먼저 전진하셔요.

이곳에서 부대를 둘로 나누는데, 한부대만 강해지지 않게 대원배치를 잘해야 한다.
포뮬러대장인 2부대는 3명을 데리고 다녀야 하므로 전투력이 강한 헤비간담 등이 꼭 필요하다.

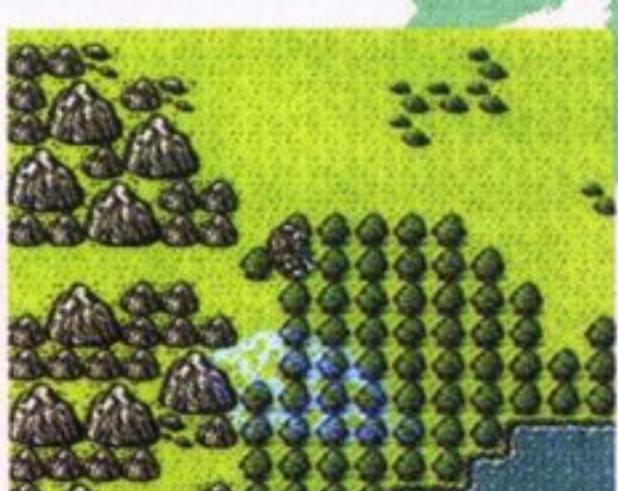
잠의 숲

아저씨 : 잠의 숲 근처엔 나의 친구인 현자가 살고있는데, 뭔가 곤란한 일이 생기면 그에게 찾아가보는게 좋아.

현자 : 나에게 무슨 볼일이 있는가?
포뮬라 : 우리는 잠의 숲을 통과하려고 합니다.
현자 : 그럼 여기서 동쪽에 피어있는 불면초를 찾아오면 약을 만들어주지, 그러나 아마 낮에는 찾기 힘들지도....

현자 : 하하, 잘찾아 왔구먼, 그럼 약을 만들어주지.
....
자아! 이약을 먹으면 잠들지 않을걸세.

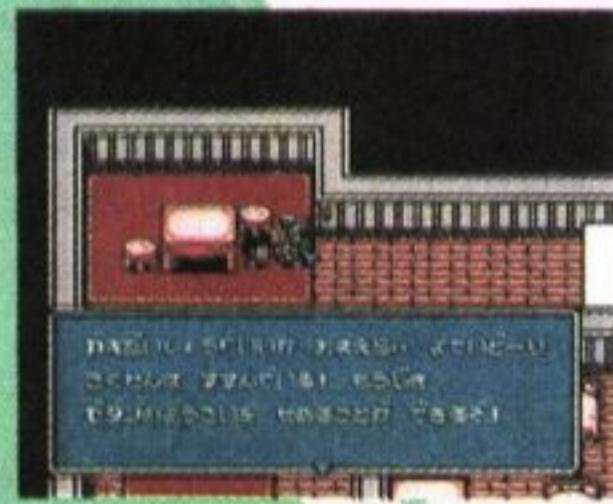
마크II : 앗! 누가 쓰러져 있다.
남자 : 음음.... 도망가야 하는데...
마크II : 앗! 너는 바로 그 범인 이구나! 일단 이 숲을 벗어나자.
남자 : 살려줘서 감사합니다. 앞으론 도둑질 안할께요. 그리고 조돈마을로 가서 자수하겠습니다.

여관을 턴 범인을 잡은 일행은 숲을 벗어나 동굴을 통해 제단의 뒤쪽으로 이어진 지방으로 나오는데.....
갑자기 지진이 일어나 포뮬러 일행은 정신을 잃는다.

워프의 계곡

한편, 포뮬러가 범인을 자수시켰다는 소문을 들은 크라운 일행은 워프의 계곡을 통해 제단요새로 들어가기로 결심한다.
워프의 계곡으로 가기 전에 이불을 뒤집어 쓰고 있는 승려에게 금의 원반이라는 아이템을 꼭 받아가자.

워프의 계곡에서는 조금만 움직이면 이상한 장소로 워프(공간이동)해 버리므로,길을 잃기 쉽다.
그러므로, 옆의 그림을 참고해 계곡을 돌파하자.

제단의 마을

'제단의 마을'은 제단의 요새에 인접한 마을로 이곳은 용감한 아이들이 어른들 대신 자비로니아군을 괴롭히고 있다.
대표적인 것이 함정으로 제단 요새 입구 주위에 함정을 많이 파 놓아서, 적들은 물론 우리도 제단 요새에 들어가기 곤란하다.

밤만되면 아이들이 빈집에 모여서 무슨 모의를 하는 것 같아요.

꼬마대장 : 당신들이 제단요새를 공격한다고요? 믿을 수 없어요. 어른들은 모두 겁장이 잖아요!

제단 요새 입구부분은 함정투성이로 빠지면 이런 곳으로 떨어져 버린다. 화면에 보이는 쟈크를 처치하고 마을로 돌아가면 꼬마대장이 함정을 피하는 법을 가르쳐 준다.

꼬마대장 : 형님들은 정말 용감하시군요.
제단 요새로 들어갈려면, 제단의 요새로 가는 길목의 첫번째 나무에서 위로 똑바로 마지막 나무까지 걸어간 후, 거기서 왼쪽으로 간후 산 옆길을 따라 걸어가면 통과할 수 있어요.

제단의 요새(1)

제단의 요새의 입구는 앞에서도 말했듯이 함정투정이다. 조금만 실수하면 떨어지므로 주의가 필요하다.
요새안에 들어가면 승려 건 탱크R을 만나는데, 처음으로 만나는, 마법이 가능한 동료이다.
그러나 방어력이 매우 약하므로 잘 보살펴야 하니 주의할것!!!

건 탱크R : 여기까지 잘 오셨습니다.
크라운 : 앗, 당신은...
건 탱크R : 나의 이름은 건 탱크R, 조돈마을에서 승려라는 이름으로 만났었지요.

리게르그 : 흐흐흐...
크라운 나이트여 기다리고 있었다.
크라운 : 앗, 너는 전에 죽지 않았느냐?
리게르그 : 그것은 단지 나의 그림자였을뿐이다.
흐흐흐, 너희들의 뒤에 죽음의 신이 대기하고 있는게 보이는구나.
크라운 : 너야말로 각오해랏!

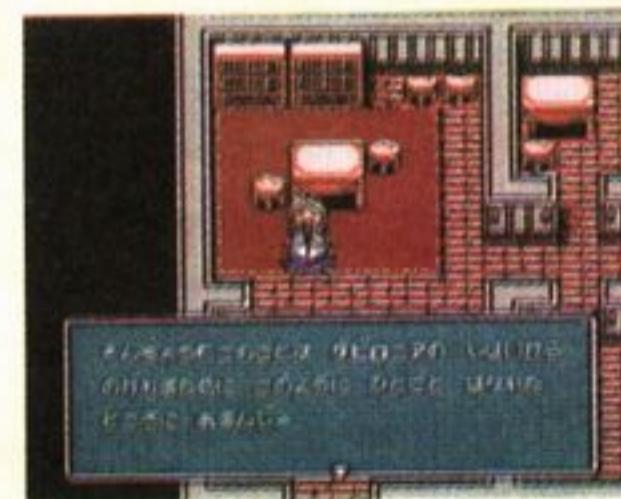
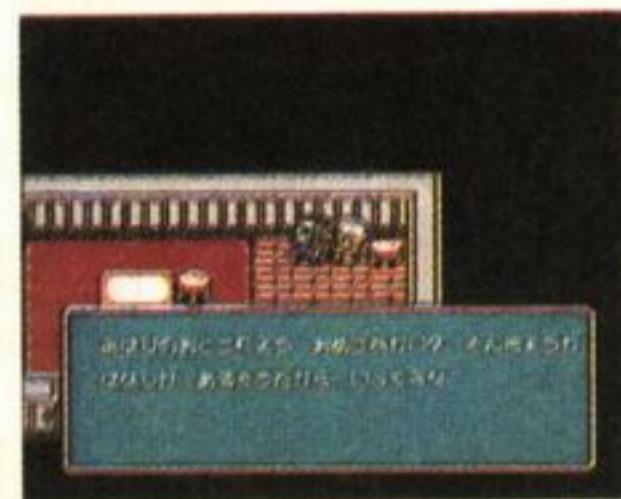
리게르크 : 으윽...
내가 당하다니, 그러나, 이대로 죽을 순 없지.
크라운! 너에게 강력한 주문을 걸겠다!
크라운 : 우윽
전원 : 괜찮습니까?
크라운 왕자님!
크라운 : 저는 괜찮으니 빨리 전진하지요.

도중에 전에 처치했던,
리게르그가 다시 나오는데 물리치면,크라운 에게 저주를 걸고 사라진다. 지금은 괜찮지만,후에 문제가 될 것같은......

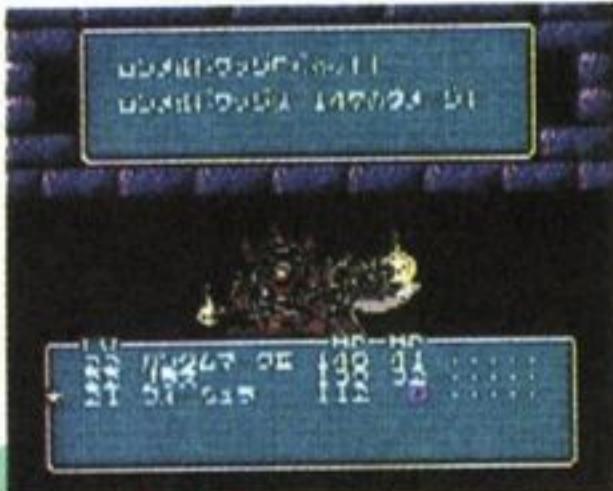
크라운 : 아니, 이문은...... 우리힘으로는 도저히 열 수 없군.
어쩌면 좋을까?

한편, 크라운일행은 큰문 앞에 가로막혀 전진이 불가능해졌다.

제단의 요새(2)

한편 지진으로 정신을 잃은 포퓰러 일행은 숲속에 자비로니아를 피해 숨어사는 마을에 구출된다. 그러나, 촌장은 마을의 안전을 위해서 포퓰러 일행들을 마을 밖으로 내보내 주지 않는다.

촌장 : 이 마을은 자비로니아의 지배를 피해 도망온 사람들이 모여사는 곳입니다.
당신들이 마을을 나간다면 우리가 위험해 질지 모르니 마을안을 벗어나지 못합니다.

엄마 : 우리 아이를 보지 못하셨나요?
설마... 혼자서 숲에... 저 부탁드립니다.
저희 아이를 찾아주셔요.
크라운 : 예, 아니오 선택

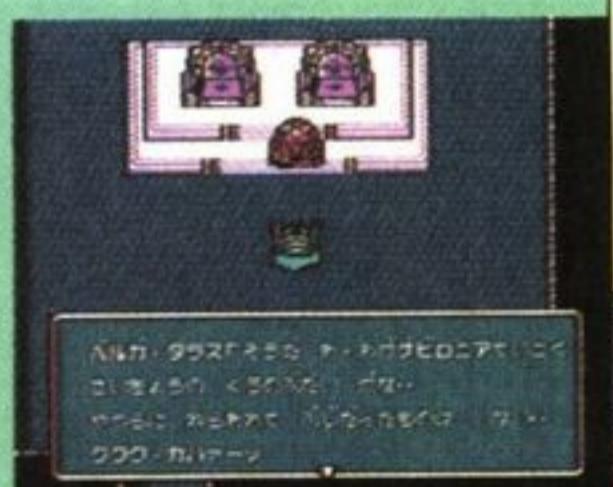
어떤 집에 들어가면, 어떤 아줌마가 아이를 찾아달라고 부탁하는데, 승락하면 마을 밖 숲에서 아이를 찾을 수 있다.
아이를 찾아준 후에는 마을을 벗어날 수 있는 데 마을바로 남쪽이 제단의 요새다.

이곳에선 역시 전에 처치했던 롬멜드왓지가 다시 등장하는데 물리치고 전진하면 문앞에 서있는 크라운 일행을 만날 수 있다.

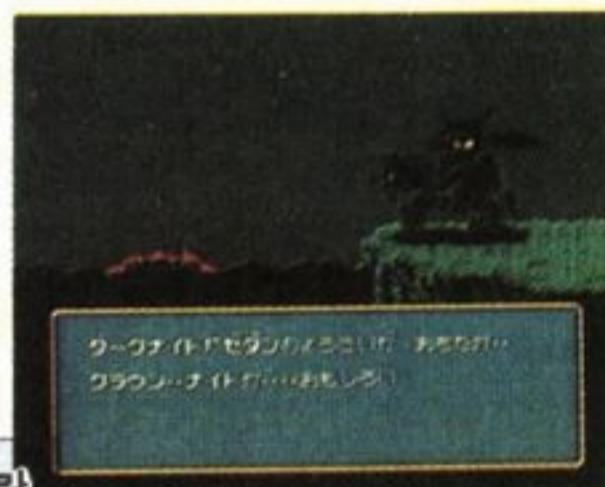
마크II : 크라운 왕자님 이런 곳에서 뭐하고 계십니까?
크라운 : 마침 잘 왔군요.
우리 힘을 합쳐 이 문을 엽시다.

마크II : 그럼 저희는 오른쪽으로 전진하죠.
크라운 : 그렇다면 우리는 왼쪽으로 갑시다.

포퓰러 일행은 오른쪽으로 제단요새를 공략하는데 오른쪽 부분의 보스가 도즐이다.
도즐을 처치하면 성배에 관해 이야기 해주고는 사라진다.
과연 불노불사의 전설을 지닌 성배의 비밀은?

도즐 : 대단하군! 나를 이기다니.....
선물로 한가지 비밀을 알려주지. 자비로니아가 브리티스를 침공한 이유는 성배 때문이다.......

한편 왼쪽을 공략한 크라운 일행은 여러 몬스타들의 합성괴수 베가기로스를 만난다.
그는 검은 부대에 관해 이야기하고 사라진다.

베가기로스 : 으윽....
후후... 내가 비록 너희에게 당했지만 너희들도 얼마 안남았다.
자비로니아 최강의 검은부대가 움직이기 시작했다... 우하하

다크나이트 : 제단의 요새가 함락되다니 크라운나이트라고?
기억해두지....

체스터 마을

체스터 마을은 제단요새에서 지하도를 따라 나오면 갈 수 있다. 체스터 마을에 도착한 일행들은 다시 부대를 나누기로 결정한다. 포퓰러 부대 3명, 크라운 부대 5명의 구성으로 크라운 부대에 반드시 건 탱크R을 넣자. 왜냐하면 포퓰러들은 곧 승려계 마법사를 얻기 때문이다. 자비로니아의 침략목적이 성배라는 것을 알아낸 일행은 단서를 잡기위해 옛 왕국의 수도 브리티성으로 향하기로 결정했다.

다크나이트 : 내이름은 다크나이트!
크라운! 너의 실력을 보여다오.

다크나이트의 습격으로 크라운이 이끄는 1부대 전원은 중상을 입었다. 그래서 1부대는 당분간 체스터에서 요양을 하기로 하고, 포뮬러의 2부대가 먼저 출발하기로 했다.
마을을 나서기 전에 정보를 모으자.

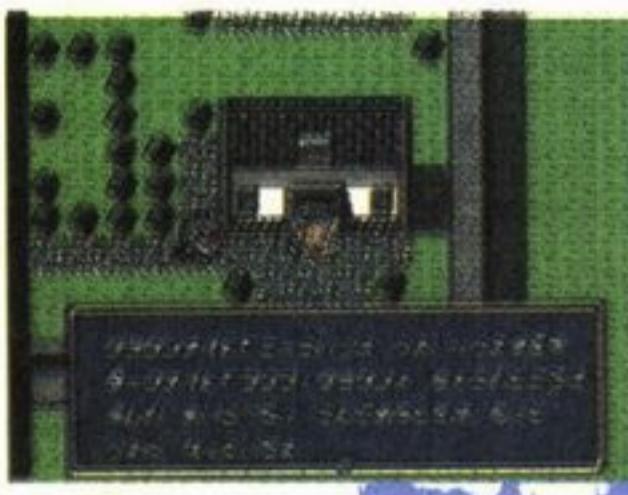
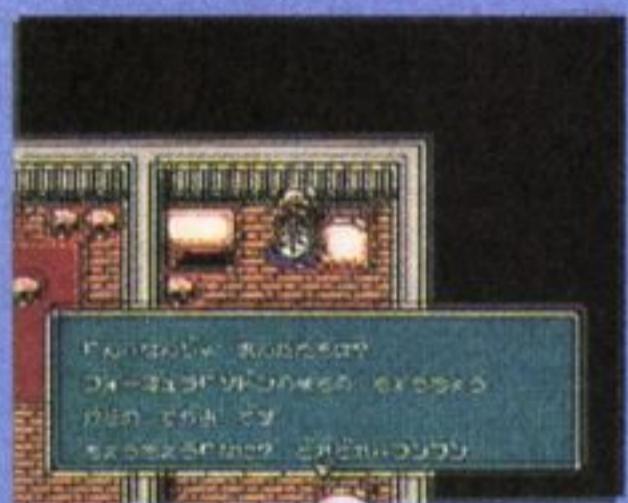
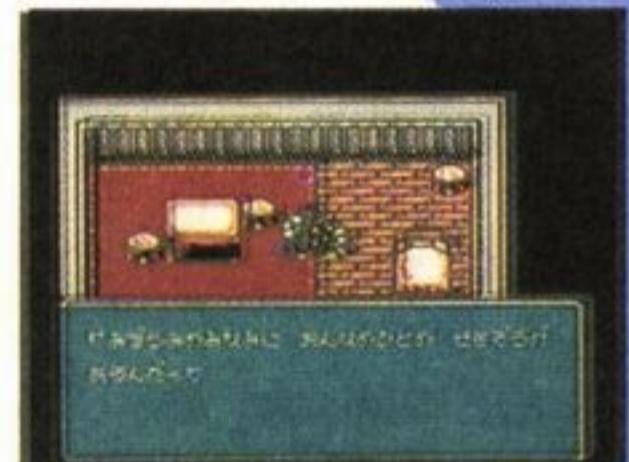
이줌마 : 나의 조카딸 벨토치카가 행방불명 되었어요........

승려 F90jr : 아버지!
무사하셨군요!
포뮬러 : 아니 이곳은 어떻게?
또, 다른 둘은?
승려 F90jr : 검사와 투사들은 크라운 왕자님과 아버지의 소문을 듣고, 일행에 참가하기 위해 왕가의 계곡쪽으로 갔어요.

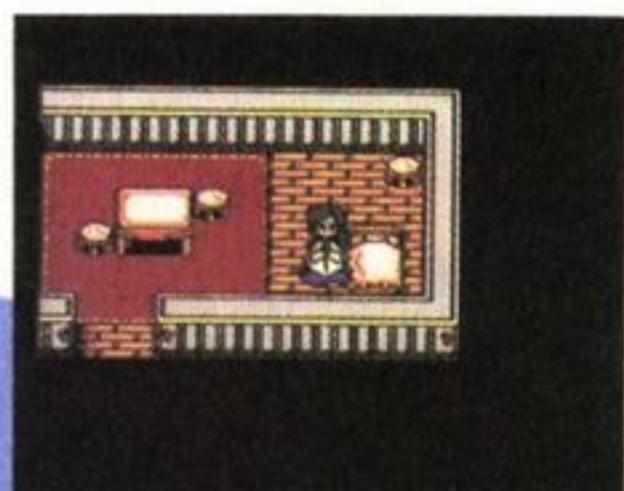
크라운 일행의 앞을 막아선 다크나이트.
프라운 부대는 다크나이트에게 전멸당하는 수모를 당한다.
과연 다크나이트의 정체는 무엇일까?

밀림이 자라서 브리티스성도 바링턴 마을도 들어갈 수 없다네.

호수남쪽의 사당에 여자으 석상이 있어요.

나이트의 징표가 없다면, 시련을 시험받는 것은 불가능하다.
돌아가는 것이 좋아.

크라운 : 으윽, 이렇게 강할 수가....
다크나이트 : 후후후, 오늘은 이만 할까?
크라운이여, 다음에 만날때는 좀더 강해져 있기를......

촌장 : 당신들은 누구?
포뮬러 : 조돈마을 촌장의 화해편지를 가지고 왔어요.
촌장 : 으음.. 이쪽에서도 화해하려 했는데.
이것으로 아들놈도 돌아오려나....

점장이 : 호수 남쪽에서 밤마다 당신들의 구원을 바라는 목소리가 들려와요.

일행은 F90jr들을 찾아서 왕가의 계곡으로 가는데, 이곳은 3가지 시련을 통과해야지 지날 수 있다.
그러나, 나이트의 징표가 있어야 시련을 시험받을 수 있을텐데....

호수 남쪽의 사당

마을 남쪽에 있는 호수의 남쪽 기슭에는 사당이 하나 있는데...
사당속에는 여자의 석상이 하나 놓여있다.
수상한 기분이 드는데.....
어떤 조건을 만족하면,석상이 사람으로 변하는데...

체스터 마을의 벨토치카집으로 찾아가면 벨토치카가 보답으로, 달의 눈동자라는 아이템을 준다. 아직 무엇에 쓰는지 용도는 알 수 없지만 중요한 아이템같으므로 잘 간직하자.

벨토치카 : 정말 감사해요...
이제 체스터로 돌아갈 수 있겠군요.
그럼, 체스터의 아주머니집으로 저를 꼭 찾아 오셔요!

포퓰러 : 앗! 당신은 저번엔 석상이었는데?
벨토치카 : 쿠에스라는 마법사의 저주를 받아서 돌로 변했답니다.
부탁해요! 쿠에스를 무찔러 주셔서 저주에서 풀어주셔요.

쿠에스(갑자기 나타나서) : 어리석구나 벨토치카! 저런놈들이 나를 이길 수 있을 것 같으냐?

왕가의 계곡

벨토치카의 집을 나서면 안토니오가 이 마을에 와있다. 그는 크라운 왕자와 일행들이야 말로 원탁의 기사에 어울린다면서 왕가의 계곡에서 시련을 시험받아 보라며 나이트의 징표를 준다. 3가지 시련을 모두 통과하면 원탁의 기사 자격을 인정받게 되는 것이다.

이곳은 너희의 용기를 시험하는 곳이다.
어둠속을 단지 앞으로만 전진하라...
절대 멈춰서거나 다른 일을 하면 안된다.
자아! 지금부터 시작이다.

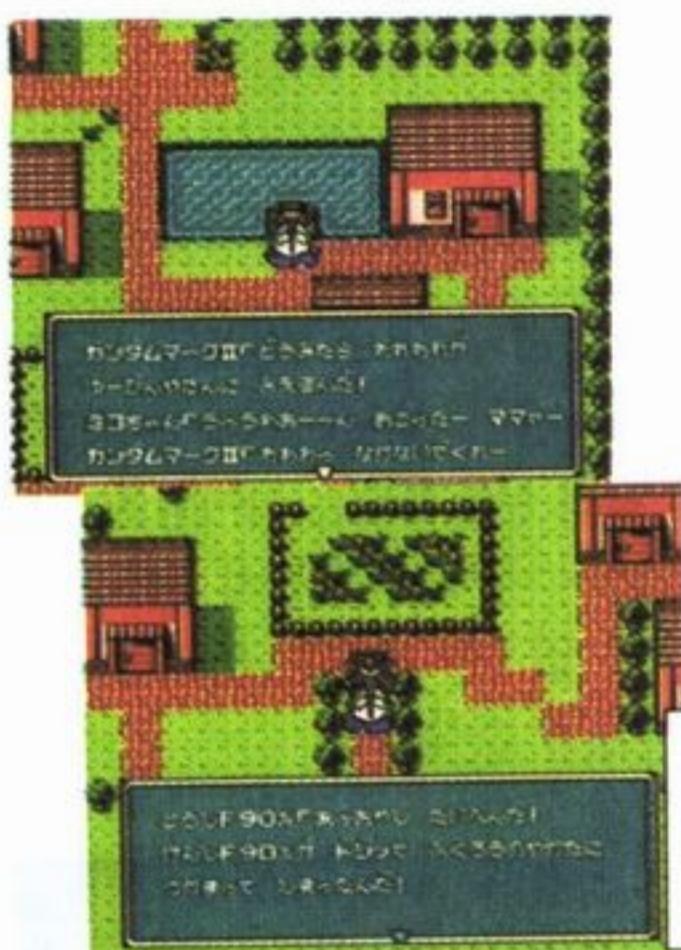
이곳은 너희의 지력을 시험하는 곳이다.
먼저 크라운이 처음 여행을 시작한 마을은?
둘째, 이상한 알이 있던 마을은?
두문제의 공통의 보기

벨화스트
거짓말한다
아이릿슈

자아! 그럼 마지막 시련이다.
준비 되었는가?
지금 너희들의 주군인 크라운 왕자의 병이 아주 악화된 것 같다.
시험을 그만두고 돌아가는게 어떠냐?

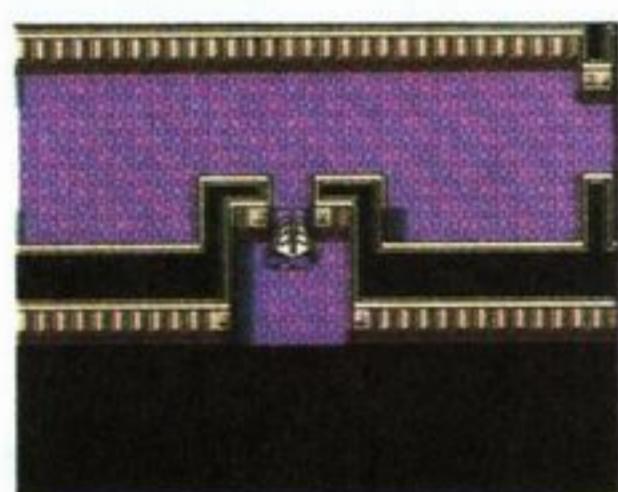
돌아간다
시련을 계속 시험받는다.

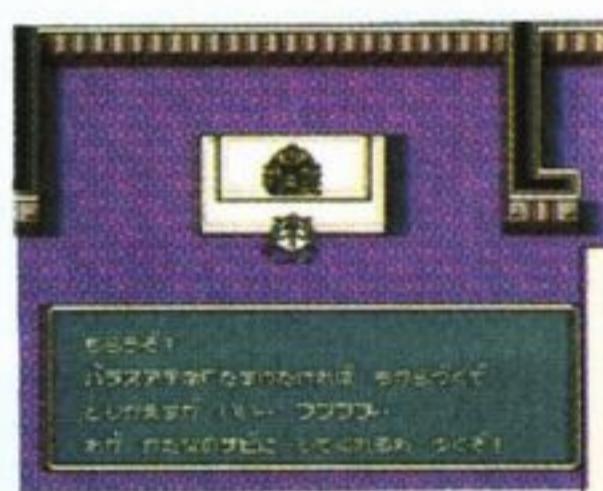
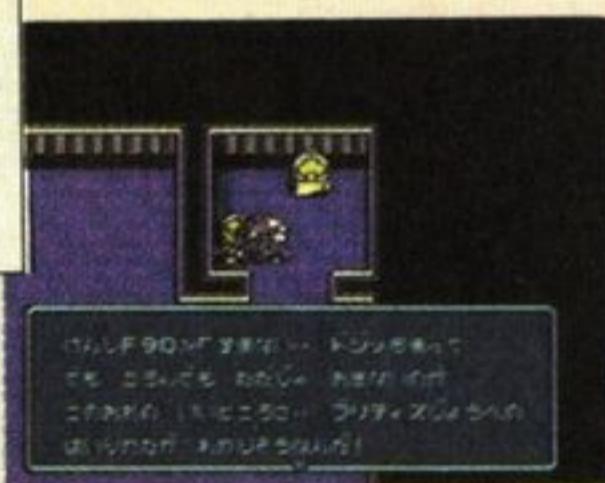
시련의 시험은 그다지 어렵지 않으므로, 쉽게 통과할수 있으리라 생각된다.
틀리면 처음부터 다시 하면 되므로 부담없이 도전해 본다.

스콧트 마을

왕가의 계곡을 통과하면 스콧트 마을로 갈수 있는데 입구에서 투사 F90jr가 기다리고 있다.
그의 말로는 검사 F90jr가 올빼미의 저택으로 잡혀 갔다는데......
마을에서 정보를 수집한 후 올빼미 장으로 향하자.

달의 섬에 관해 조사하던 학자가 올빼미의 저택에 끌려갔다우.

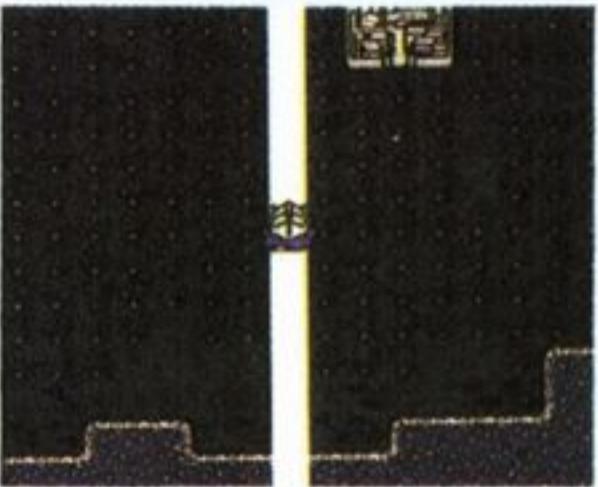
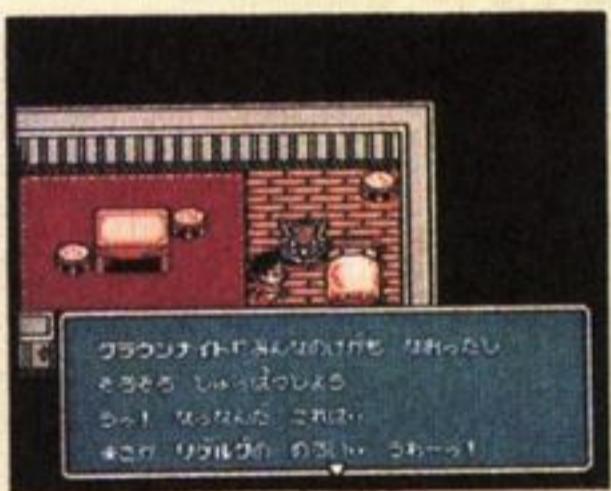
투사 F90jr : **아버지 큰일이어요! 검사F90jr가 올빼미의 저택에 끌려 갔어요.**

올빼미의 저택

올빼미의 저택은 지도의 남서쪽 끝에 있다.
적들이 비교적 강하므로 단단히 준비를 하고가자.
이곳의 보스 파라스 아테네를 처치하면 검사 F90jr와 학자에게 브리티스성으로 갈 수 있는 정보를 얻을 수 있다.

검사F90jr : **죄송해요 걱정을 끼쳐드려서...
그대신, 중요한 정보를 알아냈어요.
여기계신 학자님에의하면, 달의 섬을 통해 브리티스성으로 들어갈 수 있데요.**

포뮬러 : **잡혀간 사람들을 풀어줘라!**
파라스아테네 : **핫하... 힘이 있으면 데려가 보시지.**

달의 섬

달의 섬은 올빼미의 저택에서 북쪽으로 해안선을 따라가다 보면 보이는 섬인데, 바다로 막혀 들어갈수 없다.
그러나, 한가지 아이템이 있으면 그림과 같이 길이 생기는데......달의 섬에 관해 잘 아는 사람에게 조언을 들어보자.

마크II : 뭐지? 이 조각은? 어라, 여기 달의 눈동자와 꼭 맞는 구멍이 있네?
좋아 한번 끼워볼까?

조각에 달의 눈동자를 끼우면, 이상한 목소리가 들리며, 빛의 길로 일행을 인도한다.
빛의 길은 브리티스성으로 이어지는데..........

저주

크라운 : 모두의 상처가 회복되었으니, 우리도.... 윽!
뭐야.... 으으....
저주가.....

마사키 : 앗, 크라운왕자님이 아기로...
크라운 : 이게 어떻게 된거지?
이 몸으론 아무것도 할 수 없잖아!

한편, 상처를 치료하고 길을 떠나려던, 크라운은 전의 리게르그의 저주로 인해, 아기로 변해 버린다.
일단 저주를 풀어야 겠는데........
마을사람들에게 정보를 얻어보자.

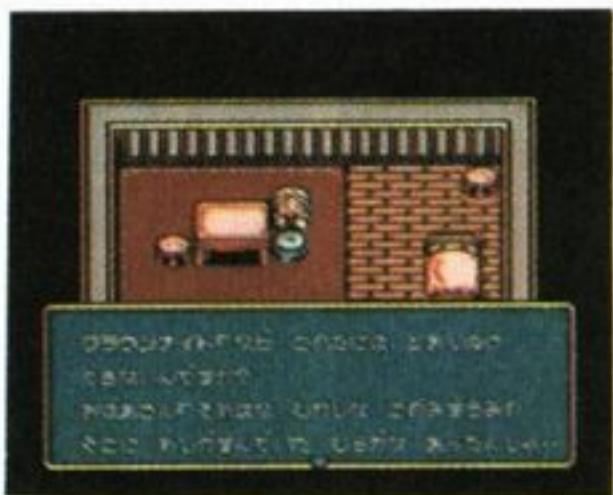
저주를 풀려면 성스러운 숲의 현자를 찾아가 보시지요.

성스러운 숲은 리버프 마을 서쪽에 있다던데.....

마사키 : 리버프 마을은 슬픔의 계곡을 지나가야 하는데, 이곳은 수신님의 분로로 지나 다니지 못하고 있는데...

슬픔의 계곡

이곳은 현재 수신의 분노로 길이 봉쇄되어 있다.
계곡 근처에는 사당이 하나 있는데, 이 사당의 무당 할머니에게 사정을 들어보자.

크라운 : 뭔가 아시고 계시는것 같은데에...
아저씨 : 나는 절대 수룡의 구슬을 안 훔쳤어!
크라운 : 앗! 수룡의 구슬은 물어보지도 안았는데, 당신이 범인이군요?
구슬을 돌려주시죠?

크라운 : 이 계곡을 지나는 일이 왜 불가능하지요?
무당할머니 : 휴우,... 원래 이 호수에는 내가 살던 마을이 있어서, 늘 수신(물의 신)께 제사를 드렸는데, 어떤 사람이 제사에 꼭 필요한 수룡의 구슬을 훔쳐 달아나서.... 체스터 마을에도, 옛날 우리 마을사람이 있다고 들었는데......

아저씨 : 나는 아무것도 모른다.....

리버프 마을

마을 위쪽에 보이는 것이 날아다니는 배인데 후에 중요하게 쓰인다. 내부를 한번 구경해 보는 것도 괜찮다. 이 마을은 아직 할일이 별로 없으니 마을 서쪽의 성스러운 숲으로 향하자.

과학자 아저씨는 날아다니는 배를 연구하셔요

성스러운 숲으로 가면 현자가 사는데, 근처의 큰 나무에서,열매를 따다주면 저주를 풀어준다.
저주를 풀었으면, 성스러운 숲을 서쪽으로 벗어나 랑카 마을을 방문하자.

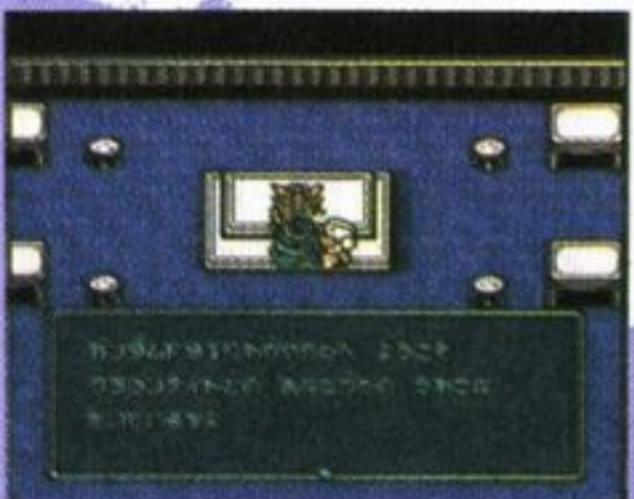
랑카 마을

이 마을은 브리티스 성이 자비로니아에게 함락된 후, 계속 밤만이 계속되고 있다.
마을옆에 있는 섬은 태양의 섬인데, 무슨 관계라도?
그리고, 반 나이트 F-91에 관한 소식도 들을 수 있다.

촌장 : 반 나이트님은 이 마을서쪽 불사조의 저택에 머물르고 계십니다.

아줌마 : 이 마을은 브리트스성이 자비로니아의 침략을 받은 이후로 계속 밤만 계속되고 있어요.

불사조의 저택

이곳은 F-91이 머무르고 잇는 곳이다.
F-91은 이 지방을 지키는 기사인데, 밤이 계속되는 이유를 알아내려고 하고 있는 모양이다.

F-91 : 나의 저택에 잘 오셨습니다.
크라운 : 당신의 이야기를 듣고 싶군요.
F-91 : 저는 이 저택을 점령하면 밤이 계속되는 이유를 알 수 있으리라 생각했는데 단지 이 태양의 단편(부서진 조각)뿐이니..........
이제 남은 단서는 태양의 섬밖에는...

크리스 : F-91님이 안계시는 동안 제가 이곳을 지키겠습니다.

F-91은 일행에게 잠자리를 제공하고, 다음날여행을 떠나기로 한다.
그날 저녁, 자비로니아의 군대가 기습을 해오는데, F-91은 단신으로 적들을 물리친다.
다음날, F-91은 동료가 되어 태양의 섬으로 향한다.

태양의 섬

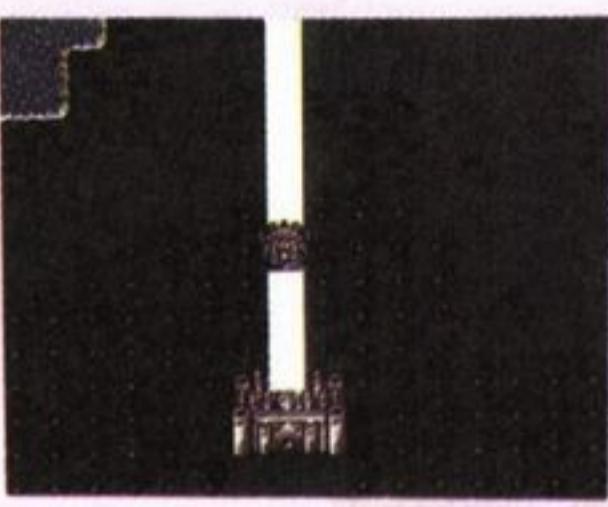
목수 : 예, 태양의 섬으로 다리를 놓아 달라고요?
그럼 죄송하지만, 성스러운 숲의 서쪽에 있는 밀림에 사는 나뭇군에게 재목을 좀 얻어다 주셔요.

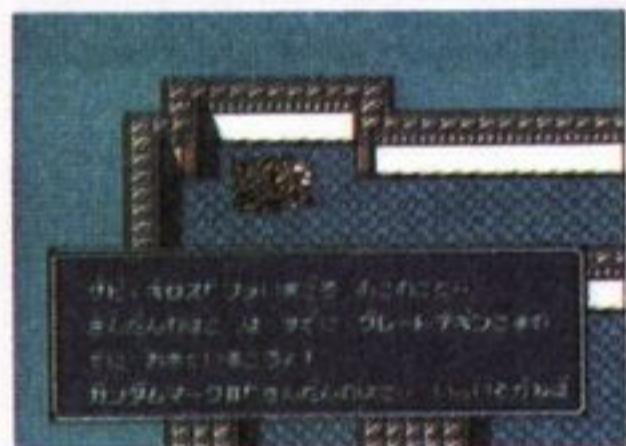
일행은 목수가 놓아준 다리를 통해서, 태양의 섬으로 들어갈수 있었다.
중간에 포와 하운드 독이 나오는데 이들이 밤이 계속되는 이유를 알고 있지 않을까?

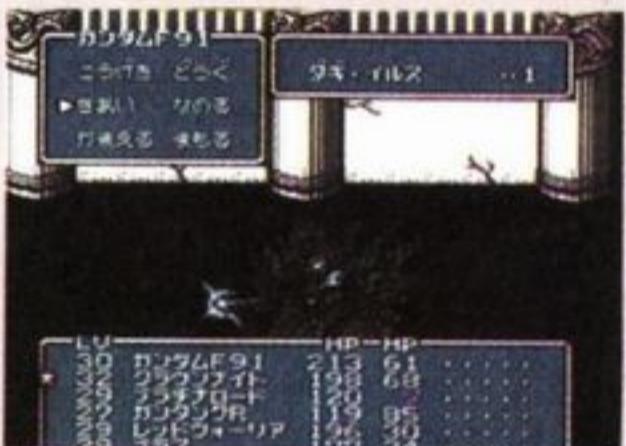
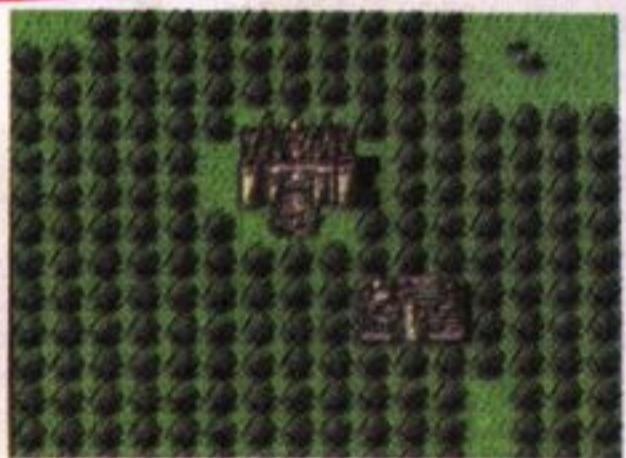
포 : 대단하군요! 당신들 빛을 되찾을 수 있는 방법을 알려드리지요.
맨 위층의 조각에 태양의 단편을 끼우면 빛이 돌아올거예요.

포 : 여기까지 잘도왔군.
F-91 : 이 지방에 밤이 계속되는 이유가 뭐냐?
포 : 호호호...... 그건 싸운 후에 이야기하지.

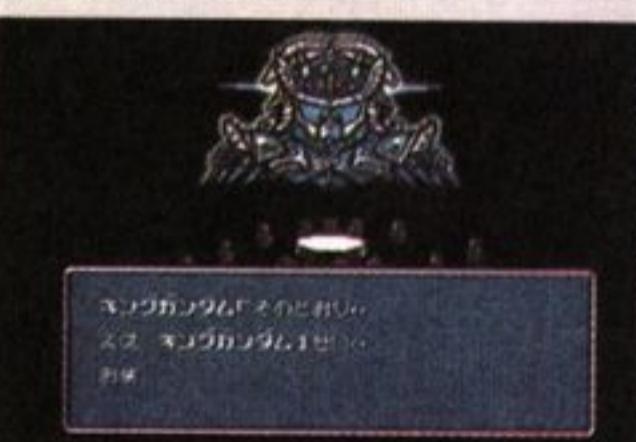
태양의 단편을 꼭대기층의 조각에 끼우면, 수수께끼의 목소리가 빛의 길을 내려주어 브리티스성으로 인도해 준다.

F-91 : 이곳에 꽂는 건가?
좋아, 꽂아보자.

브리티스 성

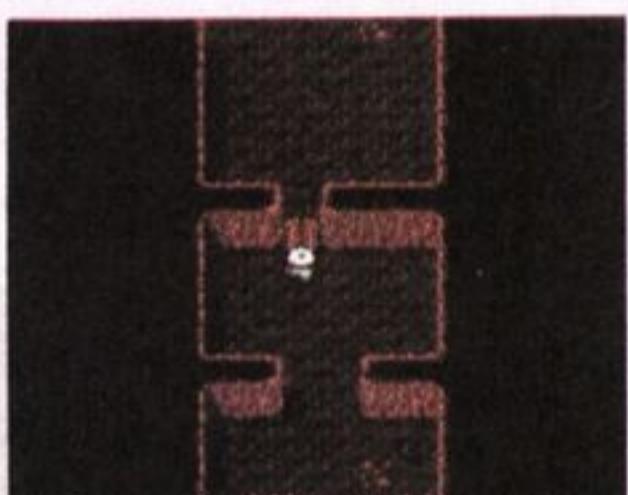
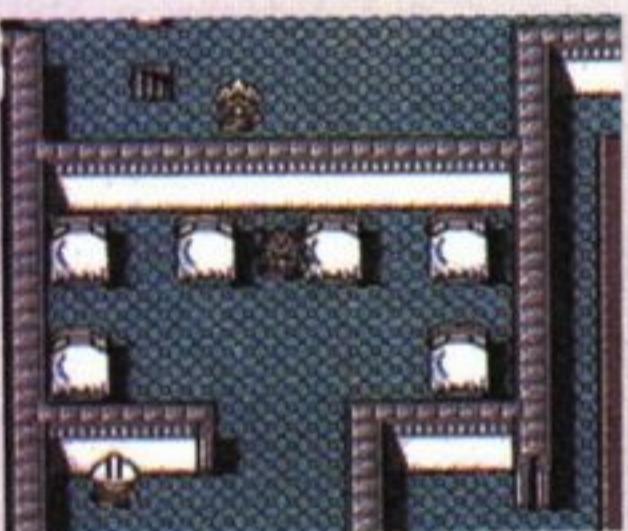
브리티스성 공략은 성 앞쪽으로 도착한 포퓰러일행과 뒤쪽으로 도착한 크라운 일행이 번갈아 진행한다.
성의 원탁의 기사의 방에서 1부대와 2부대가 만나는데 그들 앞에 나타난 모습은.......

자비 기로스 : 핫하 안됐군...
너희는 이미 늦었다. 그레이트 데긴 황제께선 이미 금단의 상자를 가져 가셨다.
마크II : 왕실의 보물 금단의 상자를!

다기 이루스 : 여기서 부터는 더 이상 갈 수 없다.
브리티스 재건의 꿈은 버리는 것이 좋을걸!
건 탱크R : 앗! 너는
다기 이루스 : 아니 스승님이 여길....
건 탱크R : 내가 이렇게 가르쳤더냐?
다기 이루스 : 스승님! 스승님은 왜 힘이 곧 진리라는 것을 안가르켜 주셨죠?
건 탱크R : 이놈, 맞아야 정신을 차리겠구나.

건 탱크R : 이제 정신을 차리겠느냐?
다기 이루스 : 강한게 최고가 아니었단 말인가...........
건 탱크R : 이놈 여기서 머리좀 식히면서 잘 생각해 보아라!

다크 나이트 : 하하하 여기까지 잘 왔다.
크라운이여.......
이제 죽음의 시간이 온것 같구나.
F-91 : 너는 다크나이트!
마크II : 앗 당신은...
형! 형 아닙니까?
저여요 전 마크II여요....
다크 나이크 : 뭐얏!
이놈은 나 크라운에게만 볼일이 있다. 방해하지 마라!
마크II : 으윽!

다크 나이트가 사라지자 갑자기 일행들을 빛의 길로 인도해주었던 목소리가 들리면서 킹건담 1세가 나타난다.
킹건담은 성배가 불노불사의 힘을 가지고 있어서 악인의 손에 넘어가면 안되니 그레이트 데긴을 막으라고 하면서 크라운을 킹건담2세로 임명한다.
그리고, 다른 기사들도 정식으로 원탁의 기사 작위를 내리는데, 원탁의 기사는 원래 13인이니 한명이 더있을 것이라면서 사라진다.

전원 : 마크II!!!
다크나이트 : 다음은 네차례다. 크라운....
마크II : 혀.....엉.....
다크 나이트 : 아니, 이놈이 아직도.... 으윽... 머리가... 오늘은 이만 간다. 두고보자 크라운!!!

자비로니아

킹건담 2세가 된 크라운은 자비로니아 본국을 치기로 결심한다. 자비로니아는 리버프 마을의 북서쪽에 있는 사당을 통해서 가야하는데, 이곳은 지금 잠겨 있기때문에 열쇠가 필요하다.
열쇠는 어디서 구할수 있을까?
자비로니아에 관해 잘 알고 있을 만한 이를 찾아서 물어보자.

자비로니아 마을은 자비로니아성 공략의 전초기지 역할을 하는데, 별 중요한 정보는 얻을수 없다.
단지, 무서운 힘을 구슬에 넣어서 파는 상인에 관한 소문이 괴이하다.

한편 상처를 치료한 마크II는 포뮬러의 제 2부대에 합류하여 1부대의 뒤를 따라 자비로니아로 들어간다.

자비로니아 성에 도착한 포뮬러의 2부대 그러나, 성의 문은 잠겨 있어서 들어갈 수 없다 뭔가 부술 수 있을 만한 물건이 없을까?

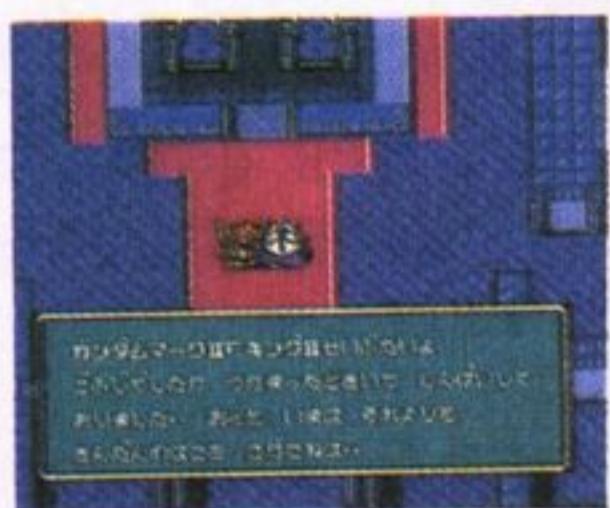
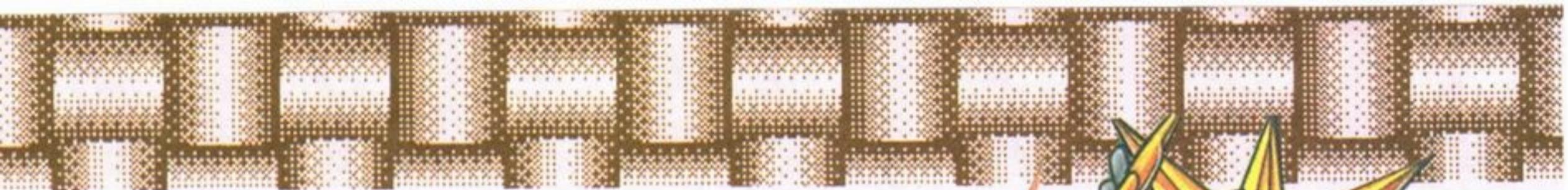
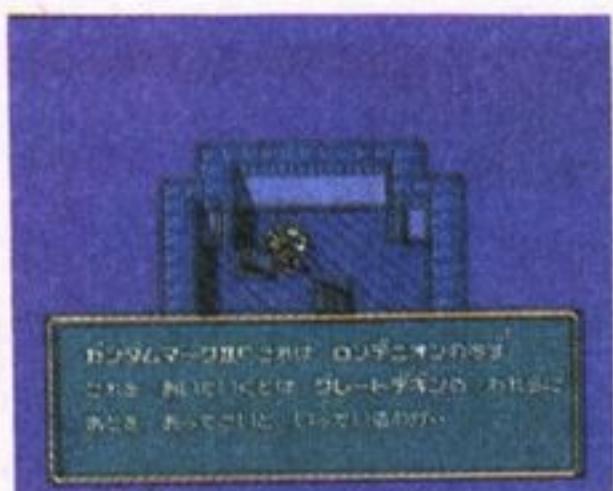
촌장 : 자비로니아성은 이 마을의 북쪽에 있어요.

상인 : 오오 멋있는 기사님...
이 굉장한 폭탄을 사시지요.
하나에 금화 1000밖에 안합니다.

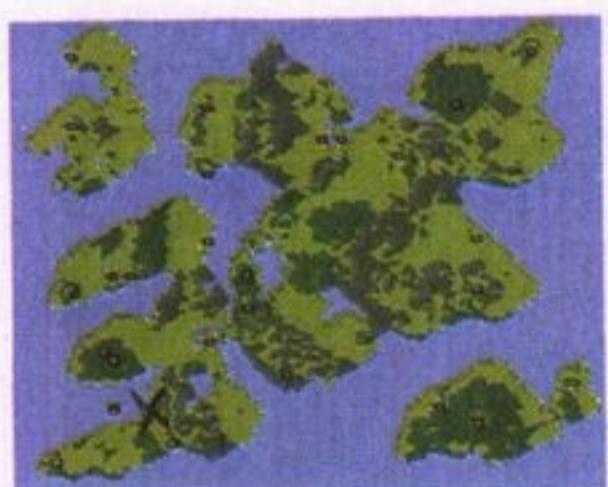
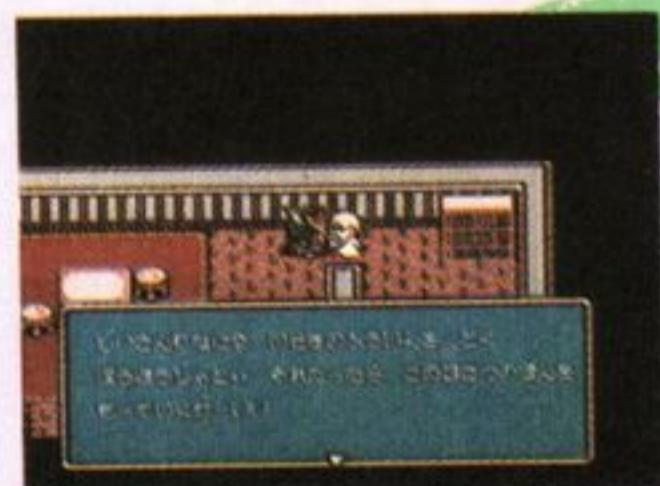
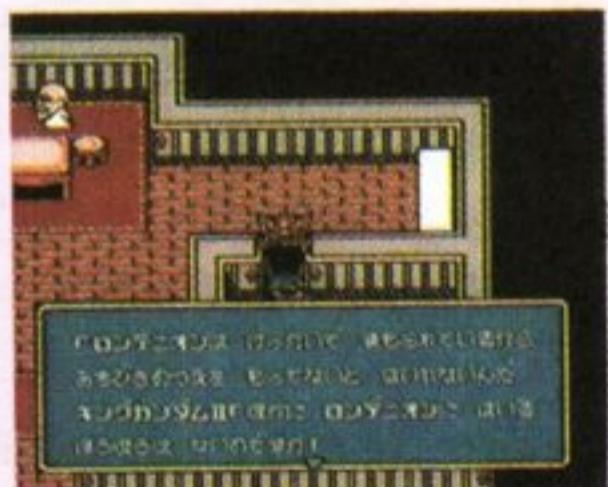
자비로니아 마을에선 이상한 물건을 파는 상인이 있으니, 꼭 들려볼것.

자비로니아성은 적들이 매우 강하므로 주의가 필요하다.
거의 매번 필살기가 필요할 지경일 것이다.
맨 꼭대기에 그레이트데긴의 방이 있는데 이 앞에서 킹건담 2세 일행은 그만 함정에 빠져 사로잡히고 만다.

촌장 : 자비로니아 성에 킹건담 2세님이 붙잡혀 계시답니다.
검사 F90jr : 뭐라구요?
이런.... 빨리가서 구해드려야겠군요.

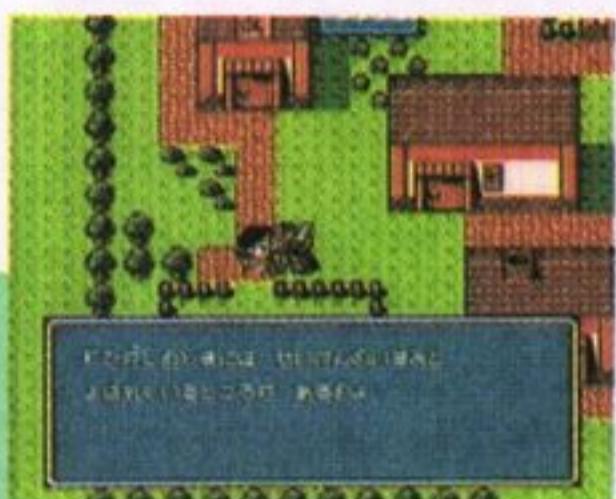
한편, 문이 부숴지는 충격으로 감옥문이 열려서 킹건담 일행들은 감옥을 나오게 된다. 밖에는 데난 게가 기다리고 있는데 간단히 처치하고 그 레이트 데긴의 방에서 포뮬러 일행을 기다리자

마크II : 앗 킹건담 2세님.... 무사하셨군요
잡히셨다고 해서 걱정했습니다.
그레이트 데긴은 성배가 있다는 론데니온으로 떠난것 같습니다.

포퓰러 일행은 그레이트 데긴의 방 근처에서 론데니온의 지도를 찾는다.
론데니온은 이 시계의 남동쪽에 있는 대륙으로 전의 지도에는 나타나지 않았었다.
그러나, 바다로 멀리 떨어져 있기 때문에 찾아가기가 쉽지 않다.여기서 다시 부대를 나누기로 결정했다.

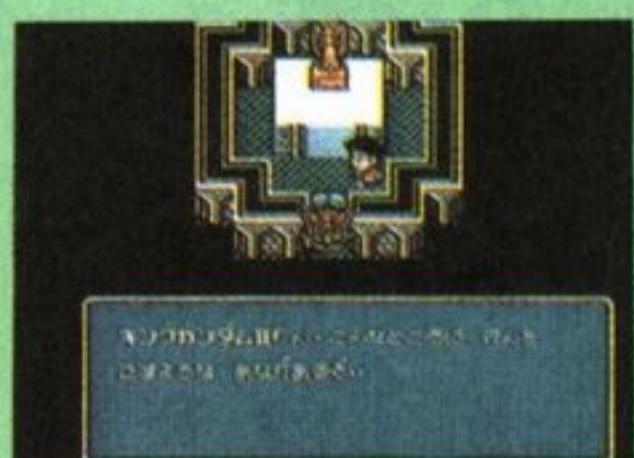
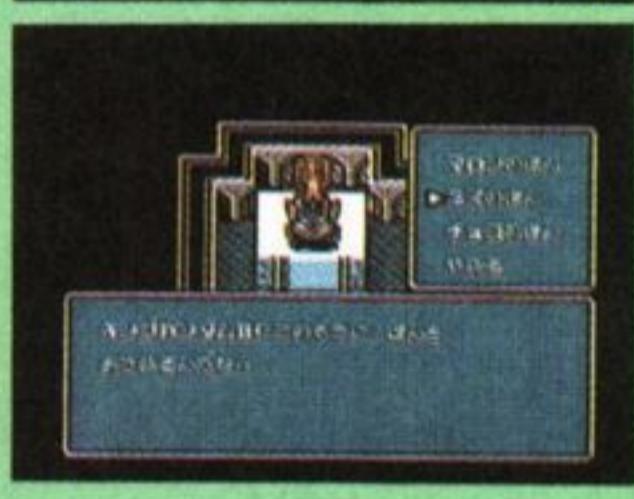
론데니온

론데니온은 바다건너 있는 대륙이기 때문에 보통의 방법으로는 갈 수가 없다......어떻하면 좋을까???
그렇다, 전에 과학자가 만들던 하늘을 나는 배가 생각난다.
포퓰러 일행은 리버프 마을로 가서 과학자에게 론데니온으로의 비행을 부탁한다. 그러나...........
역시 엉터리 과학자였는지 론데니온 상공에서 추락하고 만다.

한편, 킹건담 2세 일행은 갑의 사당이란 곳에서 론데니온으로 갈수 있다는 소문을 듣고는 그곳으로 향한다.
갑의 사당은 다음 지도에서 X 표시된 곳인데, 남동쪽에 보이는 커다란 섬이 론데니온이다.

론데니온의 성산(聖山)은 결계로 지켜지고 있기 때문에 인도하는 지팡이가 없으면 들어갈 수 없습니다.
킹건담 2세 : 들어갈 수 있는 다른방법은 없을까요?
이 섬에 있는 3곳의 유적의 봉인을 풀어야 하는데........
봉인을 풀려면 성검이 있어야 할텐데....

뭐? 유적의 봉인을 푸는 방법?
그렇다면 이 3권의 책을 가져가는 것이 좋네....

그레이트 데긴이라는 녀석이 인도하는 지팡이를 가져갔다네...

성검의 샘. 그리고, 세곳의 유적

동쪽에 있는 섬에는 성검의 샘이란 곳이 있어요.

마을에서 얻은 정보 대로 성검의 샘을 찾아가면, 여신이 나타나 바트라스 소드를 성검으로 만들어 준다. 참고로 성산(성스러운 산) 앞에 있는 집의 카페트는 브리티스성으로 직통으로 워프하므로, 건다리움이 있다면 브리티스성 아래 바링턴 마을에사는 세계 최고의 대장장이에게 마지막 결전을 앞두고 무기를 정비하는 것이 좋다.

세곳의 유적은 입구가 잠겨 있는데,성검을 열쇠로 이용해서, 여는 것이 가능하다.
들어가서 유적의 여신상 앞에서 책을 하나씩 올려놓으면 되는데, 각 유적마다 대응하는 책이 다르므로 한번씩 다 올려 놓아보자.
세곳의 유적의 봉인을 모두 풀면 성산의 결계가 풀리기 시작하는데, 완전히 풀리려면 시간이 걸린다.
기다리는 동안 킹건담 2세 일행은 성산 앞의 조그만 집으로 가서, 주인과 이야기 하면 포뮬러 일행의 이야기로 넘어간다.

성산(聖山) 대단원

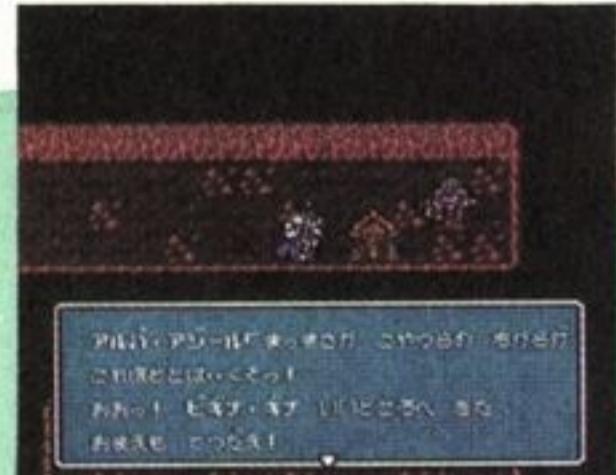
성산은 이 게임의 마지막 장소이다. 최후의 결전장 답게 적들이 만만치 않으니,준비를 잘해가야 한다.더구나,한번들어가면 나오지 못하니 각오를 단단히 하기 바란다.
한편 비행선에서 추락한 포뮬러 일행, 정신을 차려서 밖을 나와보면 성산의 봉인은 이미 풀려 있다.
성산 입구에는 안토니오가 기다리고 있는데

....

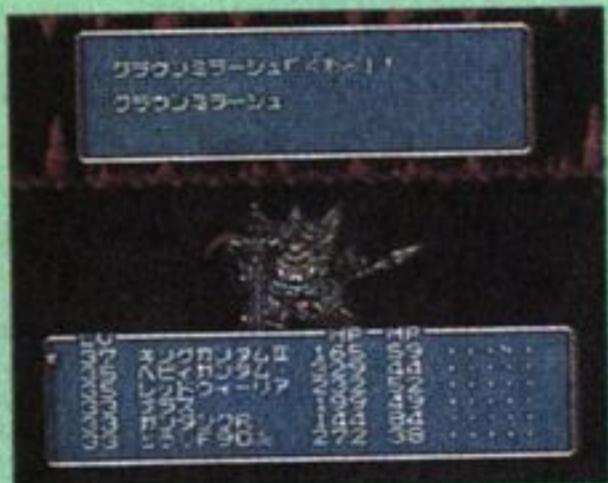
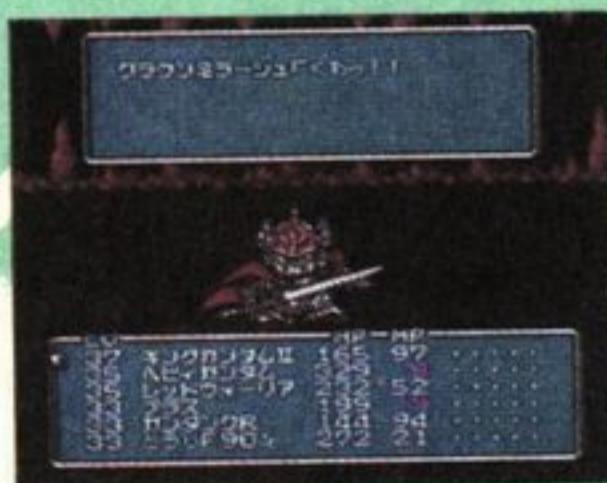
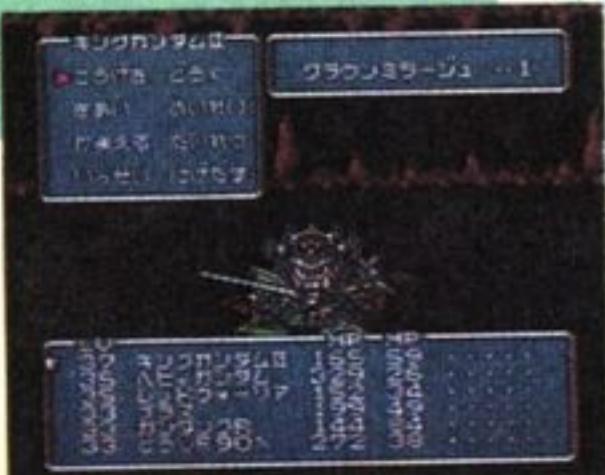
마지막 화이팅을 기대한다.

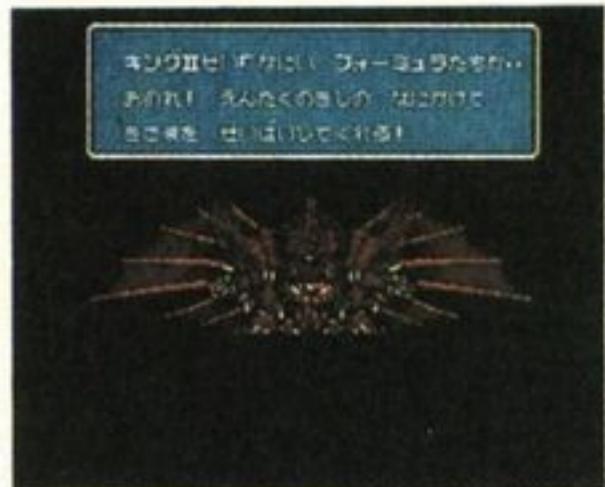
마크II : 앗 당신은?
안토니오......
안토니오 : 오오! 당신은 마크II 아닙니까?
이곳은 한번 들어가면 나오지 못하니, 잘 생각 하십시요.....
준비 되셨습니까?
그럼 왼쪽으로 가시죠.

왼쪽의 산길을 따라가던 포퓰러 일행은 전에 무찔렀던 적들의 보스를 연속적으로 불러내는 알파애지르를 만난다.
그를 물리치면 '비기나기나'가 나오는데, F-91과 친분이 있었던 '비기나기나'는 전투를 거부한다. 드디어 산 정상에 오른 포퓰라 일행은 그레이트 데긴과 만나게 된다.

알파 애지르 : 후후, 여기까지 잘도 왔구나...
자아... 나의 위대한 마법을 보아라.
지금까지 너희들이 죽여왔던 우리의 몬스터들을 지옥에서 끌어오겠다.

알파 애지르 : 앗...
무서운 힘을 가진 녀석들이군
앗! 비기나기나!
마침 좋을때 왔다.
이녀석들을 무찔러라!
F-91 : 앗 당신은...
비기나기나 : F-91님.........
전 당신과 싸울수 없군요......
알파 애지르 : 아니, 반역하는 거냐?
으악.... 억!
F-91 : 왜 이런 곳에.......
비기나 기나 : 자세한 이야기는 나중하고 빨리 올라가 보셔요

그레이트데긴 : 아니 녀석들이.......
성배는 빼앗길 수 없지
다크나이트! 저들을 처치해라.
다크나이트 : 으으
그레이트데긴 : 무엇하는거냐? 다크나이트!
다크나이트 : 저번에 마크II를 만난 이후에 조금씩 과거를 찾아왔소.
나의 기억을 빼앗고, 종 노릇을 시키다니.......
성배는 절대 당신에게 줄 수 없소.
앗.... 으악
그레이트 데긴 : 멍청한 녀석......
가만히 있었으면 부귀를 누렸을텐데.... 라프레시아 모습을 드러내라!

성배를 앞에두고, 다크나이트는 제정신을 찾아 성배를 가로챈다.
그러나, 라프레시아의 기습에 다크나이트는 쓰러지고.....
포퓰러 일행의 최후의 전투 라프라시아와의 전투가 시작된다.
무척 강하므로, 전원 필살기를 사용하고, 공격력이 약한 캐릭터들은 HP와MP를 채워주자.
한참 싸우다가 이겼다 생각되는 순간 포퓰러일행은 라프레시아의 촉수에 끌려들어가고 만다.

주인공 크라운의 변화 모습과 똑같은 모습으로 변하면서 공격하는 미라쥐 크라운

한편 킹건담 2세 일행은 오른쪽 산길을 오르는데, 중간에 미라쥐(환영, 환상)크라운이라는 적을 만나는데, 킹건담 2세와 똑같은 모습으로 3단 변신한다. 그를 처치하면, 이 게임의 최후의 전투가 펼쳐지는 성배앞으로 향하자.

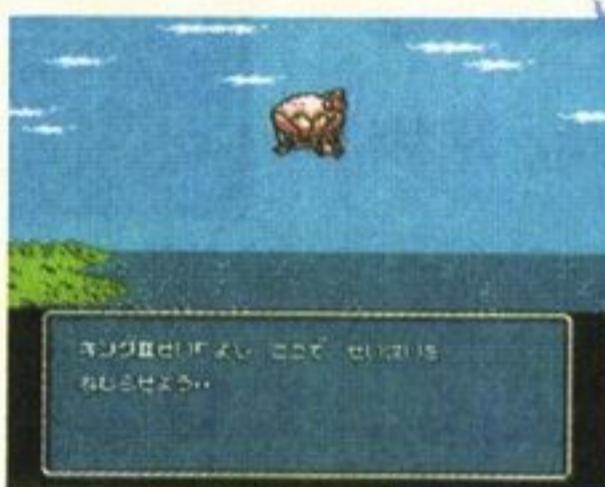
성배앞으로 도착하면, 그레이트 데긴이 막 성배를 취하려는 순간이다. 재빨리 나아가 성배를 가로채면, 그레이트 데긴은 스스로를 라프레시아에 합체시켜 공격한다.과연.....승부는!

킹건담 2세 : 앗 저것은
그레이트 데긴 : 너... 너희들은!!
킹건담 2세 : 모두 서두르자. 성배를 빼앗기기 전에!

대단원

드디어, 길고도 길었던 여행은 끝이 났다.
그레이트데긴의 허망한 야망은 라프레시아와 함께 사라졌다.
킹건담은 모든 화근의 원인이었던 성배를 바다에 버리기로 결심한다.
그리고, 스다 드아카 월드에는 진정한 평화가 찾아온 것이다.

フォーミュラたいと こうりゅう
ロンデニオンしんでんで
ザビロニアこくおう
グレートデギンを うつ
ザビロニアおうぞく めつぼう

プレイひょうか‥‥キング・クラス

キングガンダムII めいせいち‥‥‥ 6580
レベル ‥‥‥ 37

킹건담 2세 : 이곳에다 성배를 버리기로 합시다
다시는 세상에 나오지 않기를........

플레이 평가 : 킹 클러스
킹건담2세 명성치 : 6580
레벨 : 37

킹건담2세 : 모두 무사한가?
전원 : 괜찮습니다.
다크나이트 : 킹건담 2세님... 그동안의 무례를 용서하여 주십시오....
킹건담 2세 : 아니오... 그래도 그레이트데긴의 허망한 야망의 희생물이었을 뿐이었소. 그대는 이제 13번째 원탁의 기사가 될것이오.
다크나이트 : 감사합니다.
킹건담 2세 : 그럼 모든 불행의 원인이었던 성배를 이 세상에 없애기로 합시다.
다시는 허망한 야망을 품은 제2의 그레이트 데긴이 나오지 않도록...!

이 코너는 필자가 실제로 플레이하면서 까다롭거나, 막혔던 부분을 질문과 답변형식으로 정리한 것입니다.
게임하다 막히면 답답한 일이지요.
게임 시작전부터 이 부분을 보지말고 아무리 해도 게임이 안풀리시면 하나씩 찾아 보시기 바랍니다.

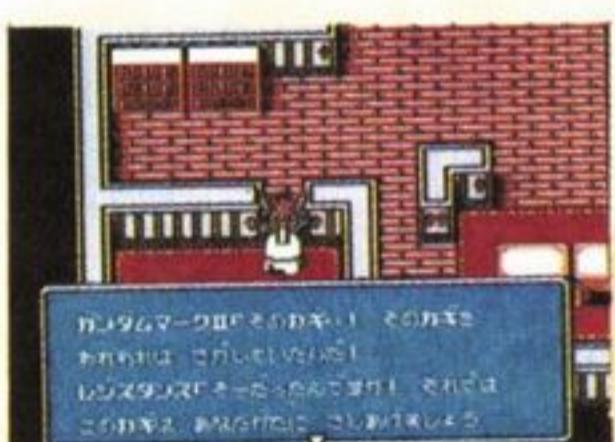
Q **동쪽의 숲에서 오른쪽 입구를 찾을 수 없습니다.**
어떡하면 좋을까요?

A 동쪽의 숲 나무들은 거의 통과하지 못하는 나무들이지만, 플러스가 서있는 곳 아래의 나무부터 길처럼 지나갈 수 있는 나무가 배치되어 있으니 여기로 지나가면 됩니다.

Q **가이가 찾아 달라는 용의 목걸이는 동쪽의 숲 어디에 있나요? 아무리 찾아도 없는데요.**

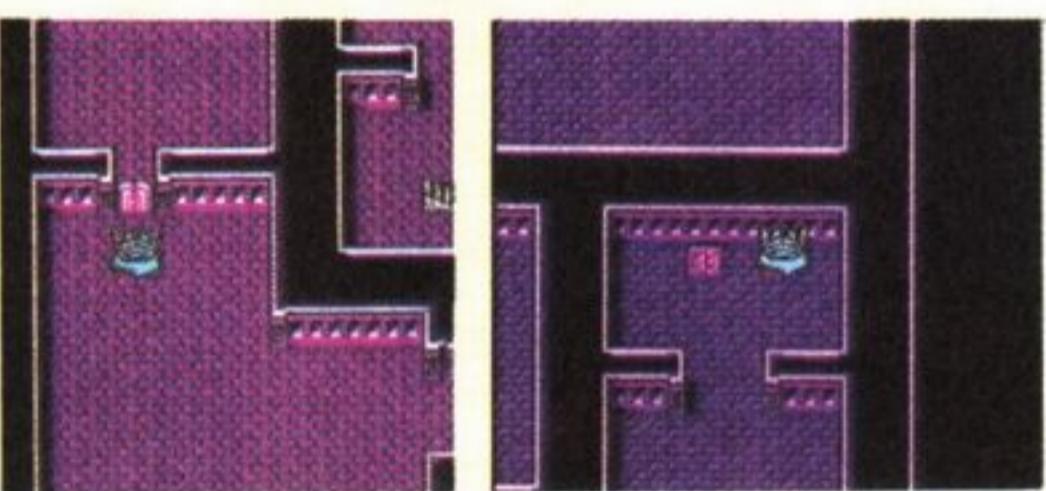
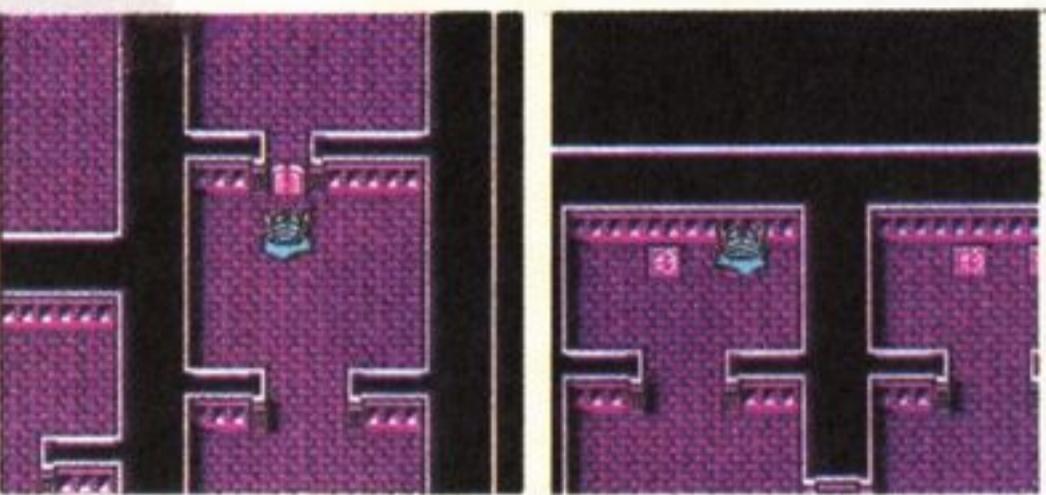
A 용의 목걸이를 찾는 것은 어렵지 않습니다 만,힘이 들지요 바로 다음 사진의 위치에 있습니다. 참고하세요

Q **아이릿슈 요새는 꼭꼭 잠겨있는데, 어디서 열쇠를 구할 수 있을까요?**

A 공략을 보시면 뭔가 잃어버리고 있는 일이 없는가 생각해 보라고 했죠? 지난번에 변장도구를 빌릴때 꼭 돌려주기로 약속한 일을 잊지는 않으셨겠죠? 변장도구를 돌려주면 열쇠를 받을 수 있습니다.

Q **아일의 요새에 들어가면 사방이 막혀 있는데 어떡하면 좋을까요?**

A 아일요새는 여러 기계장치들이 많이 있습니다.이곳의 입구는 좀 특이하지요?
입구에서 왼쪽으로 걸어들어가면, 이상한 레버가 있는데 이것을 당겨보면 무슨일이 일어나지 않을까요?

Q **역시 아일요새 문제인데요....이곳엔 닫혀있는 문이 많은데 어떻게 열면 될까요?**

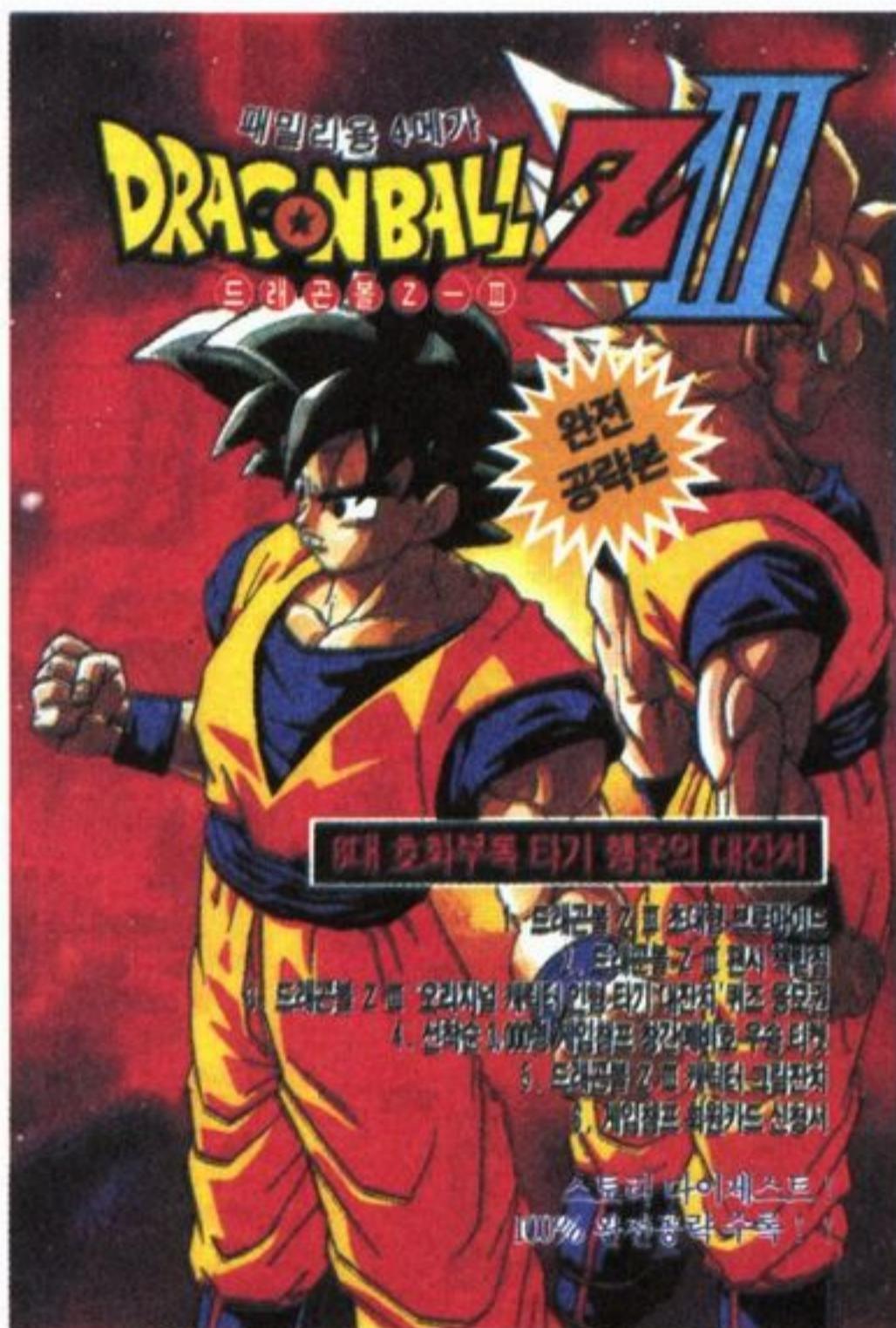
A 아일요새는 원안에 십자모양이 있는 타일이 많이 있는데, 이곳을 건드리면 여러 일이 많이 일어납니다.
자아! 다음 그림을 참고하고 공략하세요.

Q **잠의 숲 근처의 현자가 불면초라는 것을 뜯어 오라고 하는데 도대체 어디있나요?**

A 불면초는 밤에만 보이는 풀입니다. 낮에 돌아다니시면 안보이는것이 당연하죠.
밤중이 되면 스스로 빛을 발하니 쉽게 찾을 수 있어요.

Q **자비로니아로 통한다는 사당이 있다는데, 잠겨 있어서 통과할 수가 없어요. 여기를 여는 열쇠는 어디에 있을까요?**

A 공략에 보면 자비로니아에 대해 잘 아는 자를 찾아보라고 했죠?
브리티스 성에서 머리를 식히라고 시켜놓았던 건탱크R의 제자다기 이루스에게 물어보세요.

드래곤볼Z－III

'드래곤볼Z－III'의 엔딩화면은 바로 당신 옆에 와 있습니다!!!

완전공략본 절찬리 판매중!

패밀리기종의 최대게임인 '드래곤볼Z－III'.
완전공략본 '드래곤볼Z－III'는 주인공
일행들을 막힘없이 전진시켜줄 것이며
여러분 스스로 게임을 격파해 가는 묘미를
느낄 수는 기회를 제공해줄 것입니다.
아직도 격파를 못하셨습니까?

「게임챔프」편집부 3,900원
판매문의 702－3211 (주)제우미디어

발매되기 전부터 예약 매진 사례까지
갔던 초미의 관심 게임! 드래곤퀘스트V
어려운 게임! 그러나 그만큼 감동도 비례합니다!
일본어를 모른다고 겁부터 먹지 마십시요
도전하세요! 스타트부터 엔딩의 순간까지
여러분을 안내해 드리겠습니다 당신은 이제
게임의 진수다운 묘미를 드래곤퀘스트V를 통해
느낄 수 있습니다. 이 책이 여러분의 손길이 닿아
순식간에 헌책이 되어갈때 우리들은 게임한국의
발전을 기대하며 작은 보람을 느낍니다.

「게임챔프」편집부 5,900원/판매문의 702－3211 (주)제우미디어

더 이상의 분석은 없다
완전공략본 대 인기!

드래곤퀘스트V